Player one

le Magazine N°1 des Consoles

Player one

CADEAU
es musiques
xclusives
e Cool
oarders 2

TEKKEN 3
es premières
mages
layStation

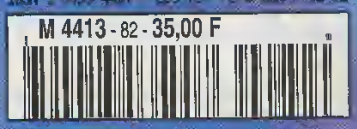
LE JAPON
EN DIRECT
oshi's Story
Mario RPG 2
-Zero X
elda 64
e 64DD

SPECIAL GLISSE

Nagano Winter Olympics
Steep Slope Sliders
Cool Boarders 2
Snow Racer 98...

35F

ISSN : 1153 4451 – 255 FB – 8 $ Can – 10 FS



82 Janvier 98

L'expert.

La pochette de 6 images : 2 frs. L'album : 8 frs.
En vente chez les marchands de journaux et en grande surface

Tout sur les Clubs

Les palmarès, les dirigeants, les centres de formation.

Tout sur les joueurs

Leurs carrières, leurs statistiques.

Tout sur le Foot européen

Le calendrier des coupes, les meilleures équipes et leurs palmarès.

Avec FOOT 98 *, tu peux aussi*

gagner des équipements UMBRO Only Football

et des abonnements FOOT

en collectionnant

les points FootmatiCO

disponibles dans

les boîtes MINIS

SNICKERS, TWIX

et Mars

et dans toutes les pochettes

PLAYER ONE est une publication
de MEDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 10 20 30 Fax : 01 46 04 80 57
08 36 68 77 33 (Jaux) / 3615 PLAYER ONE
Pour nous écrire via Internet : elwood@playerone.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION
Directeur de la rédaction
Pierre VALISTIPPALLA (Pierre@playerone.fr)
Rédacteur en chef
François TASPHIN (Elwood@playerone.fr)
Secrétaires de rédaction
Christophe ERRDA (T-SIR), Élisabeth LÉ, Hélène
Rédacteurs : Denis ADLOFF (Chico), Stéphane DUREY
François DANIEL (Wonder), Matthieu GARRAUD, Patrick
GIORDANO (Matt), Nicolas Bréphane MILET (Le Flou),
Christophe POTIER (Wolfan), Olivier RICHARD (Inoshiro),
Emmanuele ROTA (Manue), Reyda SIEDDIKI, Ken TAKARA
(correspondant au Japon), Julien VAN DE STEENE (Mélouse)
Traducteur : Reyda SIEDDIKI.

MAQUETTE
Conception graphique : Christian DAO
Maquettistes : Jean Marc GASNOT, Lionel GEY
Infographiste : Gilles PENOUIL

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Annie TEINTURIER
Assistante de fabrication : Agnès GEMPERÉ
Photogravure : P.M
Impression : SNIL.

PUBLICITÉ
Tél : 01 41 10 20 40
Responsable publicité et marketing :
Pierre MICHAELIS
Chef de publicité : [illegible] MONO
Assistante marketing : Stéphanie LEGENDRE
Stagiaires : [illegible] MARTHAL
Montage Audiotel : Lionel [illegible]-FLAN
Laurence CORBIER VIFI, Christophe MUNIGNEF

Service abonnement
BP 30029 60332 Clermont Cedex
Tél. : 03 44 69 26 26
Fax : 03 44 69 26 54

Service des ventes : PROMEVENTE Laurent MONFRI
(rattaché au département du développement de presse)
Contact : Pascal DION
Tel vert : 06 00 19 84 57 ou terminal Edu

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION SA au capital de 4 millions de F
RCS Nanterre B 341 547 024
Président-directeur général : Alain KAHN
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité : Christine BERNADET
Secrétariat : Mai MARCELIN

Commission paritaire n° 2 803 Distribution NMPP Dépôt légal janvier 1998 Tous les documents qui nous sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine

Photos sous droits réservés : Jean Luc LUSSEIN
Illustration de couverture
[illegible]
[illegible] pouvant être [illegible] du

EDITORIAL

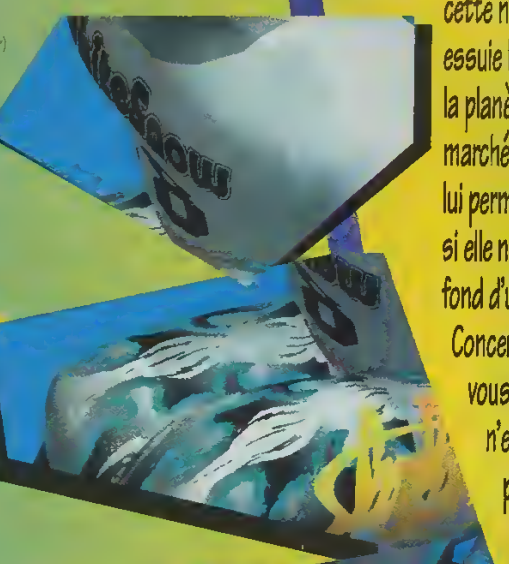
C'est l'heure des bilans. L'année 1997 a-t-elle été bonne, riche et prospère ? Il y en a qui se frottent les mains en pensant à leur succès, d'autres qui se font tout petits, et certains comptent les points ! Trois constats qui conviennent parfaitement aux principaux intervenants du marché. Sony, fort du carton mondial de sa PlayStation, peut entamer cette nouvelle année en toute confiance. Sega, de plus en plus absent, essuie les plâtres et essaie de nous faire croire que tout va pour le mieux sur la planète Saturn. Nintendo, de son côté, tente de grignoter des parts de marché à Sony. Des titres comme Zelda et le 64DD devraient en tout cas lui permettre de rallier à sa cause de nombreux joueurs. Quant à la Saturn, si elle ne redresse pas le cap, elle est promise à un avenir poussiéreux... au fond d'un placard !

Concernant Player, sachez que nous continuerons encore et toujours à vous présenter tous les jeux, sur toutes les machines. Le favoritisme n'est pas de mise pas dans nos pages, et même si la Play' squatte de plus en plus le magazine, nous n'oublierons pas de vous parler, comme il se doit en bien ou en mal, de la Saturn, de la N64, de la Game Boy... et bien sûr des nouvelles consoles (Dural, PlayStation 2...), qui commencent à faire parler d'elles.

Mais, pour l'heure, ce premier numéro de l'année vous propose des tonnes de tests impartiaux, qui vous permettront de claquer vos étrennes sans vous tromper ; un dossier « spécial glisse », tombant à point nommé en ces débuts de sports d'hiver ; un compte rendu complet sur le Nintendo Space World ; les premières images de Mortal Kombat 2, le film ; la soluce complète des Boucliers de Quetzalcoatl... et bien sûr toutes vos rubriques habituelles. Enjoy !

Ah oui, j'allais oublier ! Toute la rédaction se joint à moi pour vous souhaiter une bonne et heureuse année, pleine de joie et de jeux. Longue vie à vous, amis Players !

Elwood



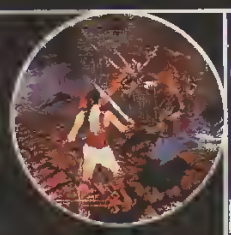
A QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à Sam Player, PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur, [illegible] Boulogne
[illegible] les Trucs en Vrac, adressez-[illegible] courrier à Bubu

Remerciements aux magazines japonais : Saturn Fan, Sega Saturn Magazine, PlayStation Magazine, The PlayStation, PlayStation Tsushin, Famitsu, Gamest, Gamest EX.

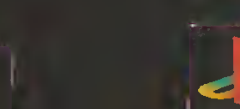
Et avec ça, qu'est-ce que je vous mets ?

NIGHTMARE CREATURES. UN JEU 100% PURE PEUR.



http://www.playstation-europe.com

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN).



SOMMAIRE

CONCOURS

Enquête lecteurs : des tonnes de cadeaux à gagner 47
Sega : des jeux et des montres .. 57
Sony : des jeux Cool Boarders 2 .. 69
James Bond : des montres, vidéos 105
DDP : des pantalons, des pulls, des blousons 119

Attention les yeux, Zelda 64 a été enfin dévoilé à la presse ! Un compte rendu enflammé sur la nouvelle bombe de Miyamoto.

10 Courrier

14 Stop Info

Damned, que vos fanzines sont nombreux ! Dame Mahaha croule sous vos œuvres ..

Sega nous refait le coup de Scud Race avec Le Mans 24 : la classe ! Et aussi, Hang Pilot une simulation de deltaplane, Street Fighter III Giant Attack.

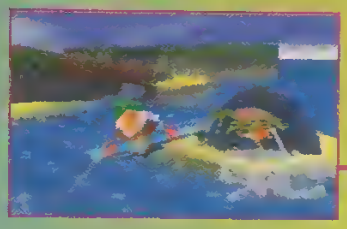
28 C'est arrivé près de chez toi

30 Arcade

X-Men VS Street Fighter, le choc des titans sur Saturn. Shining Force III, le RPG tactique par Sega. Gallop Racer 2, une simulation de course hippique...

34 Over the World

Diddy Kong Racing, le nouveau Mario Kart, est arrivé. Mais aussi, les simulations de sport à l'honneur et les jeux d'aventure en pagaille. Un début d'année sur les chapeaux de roue !



60 Dossier Glisse

Depuis Cool Boarders, les sports d'hiver ont droit à tous les honneurs sur console. Petit tour d'horizon de ce nouveau phénomène.

75 Tests

Je triche, tu triches, il triche... Tous les codes et astuces, conjugués à la sauce Bubu !

114 Trucs en Vrac

Un jeu d'aventure aussi tordu que Quetzalcoatl méritait bien une solution complète. C'est désormais chose faite.

120 Guide Quetzalcoatl

Wolfen compile sur trois pages les vos sur vos jeux préférés. Serez-vous le meilleur ?

130 Champions

Les hits de ces derniers mois font une entrée fracassante dans le Top.

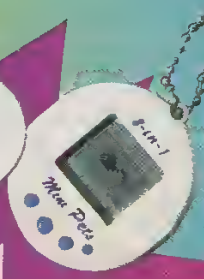
134 Top

« Titanic », le titanesque naufrage revisité par James Cameron.

« Mortal Kombat 2 », le come-back des célèbres fatalités, et les BD pour bouler en paix !

136 Zoom

141



EXCLUSIF !
OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT : 8 ANIMAUX EN 1

DE PLUS EN PLUS D'HOMMES PASSENT LEURS NUITS AVEC DUKE

DANGER IMMÉDIAT
POUR VOS CONSOLES

DUKE NUKEM 3D

GT INTERACTIVE

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 18 38 68 14 11*

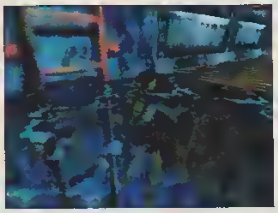
TOMB RAIDER II™

STARRING
LARA CROFT

DANS LA LIMITE
DES STOCKS DISPONIBLES

OPTION

ON PEUT ETRE LA PLUS TURBULENTE, ET AVOIR QUAND MEME LES MEILLEURES NOTES !



CD CONSOLES : 6/6 Tomb Raider II est un petit bijou. Tout est ici réuni pour nous combler !

CONSOLES + : 95% Un achat indispensable pour Noël. Ce second volet, à la durée de vie exceptionnelle, est encore plus beau et prenant que le premier.

PLAYER ONE : 95% Cette fois-ci on en est sûr, Tomb Raider II est bel et bien la bombe annoncée !

PLAYMAG : 19/20 Core Design à tout simplement pondu le CHEF D'OEUVRE que tout le monde attendait... l'un des meilleurs jeux de la PlayStation.

PLAYSTATION MAGAZINE : 9/10 Lara nous revient plus belle que jamais pour 18 niveaux d'une aventure hors du commun.

TOTAL PLAY : 9/10 Considéré à juste titre comme le jeu le plus attendu de l'histoire des jeux vidéo, Tomb Raider II arrive enfin sur nos écrans... La regarder évoluer à travers les niveaux frôle l'extase.

JOYPAD : 95% Tomb Raider II est là et bien là. Il est à la hauteur de nos espérances. Impossible de passer Noël sans Lara.

GENERATION 4 : 5/6 HIT Fabuleux ! Tomb Raider II est un jeu d'action, un vrai... Qui ravira aussi bien les fans que les débutants.

PC FUN : 18/20 A part Tomb Raider premier du nom, peu de jeux arrivent à la cheville de Tomb Raider II...

PC JEUX : 92% Pour vos longues soirées d'hivers, Tomb Raider II s'impose comme le tête à tête qu'il ne faut manquer sous aucun prétexte.

Concours, Astuces et Solutions
Support Technique
08 36 68 19 22*
3615 TOMBRAIDER*
www.eidos-france.fr
2,23Ff/min.

TOMB RAIDER © et TM 1997 Core Design Limited © & ® Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés. et PlayStation, marques deposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Courrier

Voilà, Noël est derrière nous. Enfin débarrassés ! Finis les harcèlements des pères Noël dans les magasins. Out les émissions niaises sur toutes les chaînes de télé. Terminé le stress causé par la question existentielle : « N64 ou PlayStation, 64 Player ou Génération PlayStation ? » Les dernières âmes perdues, indécises depuis des mois, ont probablement enfin choisi leur camp. Le Courrier des lecteurs, lui, n'a pas bougé pour autant. Vous envoyez des questions, j'y réponds. Et je le prouve tout de suite...

Sam

Est-ce qu'il y aura une suite à Goldeneye, Doom, Duke Nukem 64 et Quake sur Nintendo 64 ?

Arnaud

Oui, et elle s'appellera « Goldoomquakem 64 » ! Elle sera d'ailleurs vendue avec un paddle en chocolat. Sortie prévue à Pâques. Plus sérieusement, une suite de Goldeneye est prévue. Va faire un tour du côté des *Stop Infos* pour plus de détails !

Pourquoi la croix directionnelle du paddle de la N64 ne fonctionne pas avec tous les jeux ?

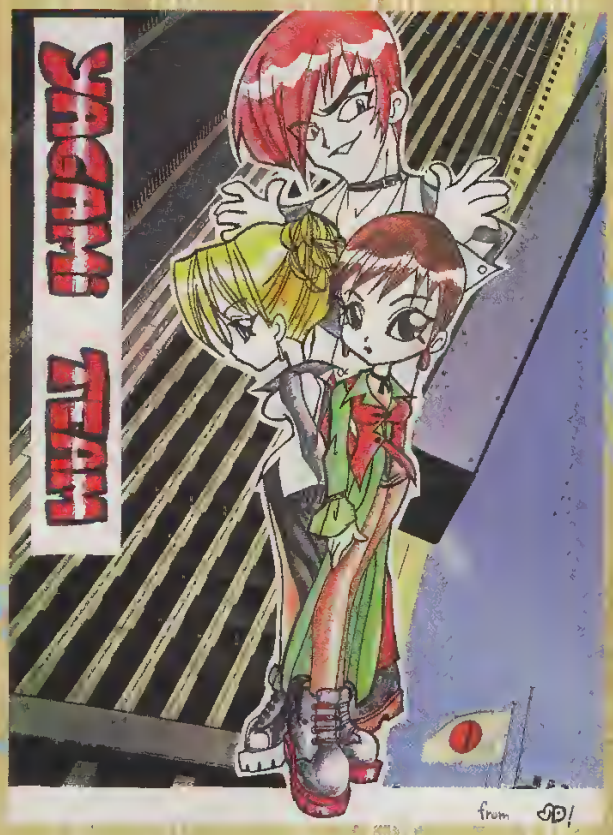
Bickha

Parce que de nombreux jeux ont été spécifiquement conçus pour être joués avec le petit joystick analogique de la manette. Jouer à ces softs au paddle ne ferait donc que dégrader leur jouabilité. Par ailleurs, en donnant la possibilité aux joueurs de choisir paddle ou joystick pour s'adonner à ces jeux, le risque serait qu'ils n'essaient même pas de jouer au joystick, par simple habitude. Imagine si de nombreuses personnes avaient joué à Super Mario 64 avec la croix directionnelle, juste parce qu'ils auraient trouvé très bizarre le maniement du joystick durant les premières secondes... Quel dommage cela aurait été !

Vous parlez beaucoup du mode Link, mais ne dites jamais comment ça marche. Peux-tu m'expliquer ?

Ananyme

Nous avons expliqué déjà plusieurs fois ce qu'était le mode Link, mais cela doit, en effet, faire un certain temps que nous ne l'avons pas redit. Donc, à l'intention des lecteurs fraîchement débarqués... le mode Link est un mode Deux joueurs un peu spécial, puisqu'il nécessite un câble « link » (que l'on trouve dans le commerce) qui relie deux PlayStation. Chaque console est alors branchée sur un téléviseur, ce qui permet à chacun des joueurs de disposer d'une image en plein écran et de toute la puissance d'affichage d'une console pour lui tout seul. L'autre caractéristique de ce type de jeu, c'est que les adversaires ne peuvent pas voir ce que fait l'autre en jouant, pour peu que les deux télés soient disposées correctement. Bien sûr, c'est un peu pénible à mettre en place dans la mesure où il faut réunir deux consoles, deux télés, et deux jeux dans une même pièce. Mais cela procure un plaisir réellement supérieur au jeu seul (Doom et Alerte Rouge sont d'ailleurs deux titres à essayer absolument en mode Link).



Dessin de Stéphane Dolléneal

Je n'ai toujours pas trouvé la photo de Mahalia nue dans PO !

Bickha

Et pourtant, elle est publiée chaque mois depuis le numéro 78 ! En partie tout du moins... Il est en effet temps de révéler le secret de la photo de Mahalia. Pour la voir, il faut, dans chaque numéro, découper la première page de *C'est arrivé près de chez toi*, puis l'empiler sur les précédentes pages découpées. On voit alors apparaître le poster de Mahalia au format 30 x 70 cm. Évidemment, tant que tu n'auras pas empilé 70 cm de pages, tu ne pourras pas voir entièrement l'image. Mais dès que tu posséderas les 1 796 prochains numéros, tu seras émerveillé. Si la médecine a fait des progrès... sinon, tes petits enfants en profiteront pour toi.

POUR M'ÉCRIRE :
PLAYER ONE, Sam Player
19 rue louis Pasteur
92100 Boulogne

Ce qui est dommage dans « Player One », c'est que vous n'y mettez plus de posters. Tous les gars de ma classe de seconde ont arrêté d'acheter PO à cause de cela !

Marco

C'est l'histoire d'un lecteur qui veut une faveur, et qui ne sait pas comment l'obtenir. Alors, comme il n'est pas très malin, il invente un gros mensonge. Puis il écrit à Sam Player qui, en réponse, lui raconte l'histoire du lecteur qui veut une faveur mais qui n'est pas très malin.

Dans PO 80, tu dis qu'il est question d'inclure une sortie moniteur en plus de la sortie télé à la Dural, est-ce vrai ?

Ben-J

Non, j'ai menti, car je l'avoue, je mens tout le temps. C'est plus fort que moi, cela fait des années que ça dure, je ne fais qu'écrire des informations erronées. Plus le mensonge est gros, plus je suis content. Ce que j'suis content, là...

Qui est le Jannick qui donne son avis sur le jeu Colony Wars ?

Buzut

N'as-tu pas remarqué que le test de Pandemonium 2 était signé par un certain Nikja, jusqu'alors inconnu, quelques pages plus loin ? Tu pourrais me dire que cela ne répond pas à ta question, mais il faut savoir qu'il s'agit d'une seule et même personne (Jannick, son prénom, n'apparaîtra d'ailleurs plus). Il est venu en renfort à l'occasion des fêtes de fin d'année pour tester des jeux.

Je ne sais pas si tu as remarqué, mais on n'entend plus parler de la Saturn. À la télé, Sony et Nintendo nous envoient leur dose de pubs pour leur console. Tandis que pour la Saturn : que dalle ! Les tests de jeux Saturn sont peu nombreux, et très peu de pages sont consacrées à Sega. Même les magasins de jeux vidéo laissent moins de place à la Saturn qu'à la PlayStation et à la Nintendo 64 dans leurs publicités. Alors pourquoi Sega nous laisse le sentiment que la Saturn est morte ? Est-ce qu'ils économisent le plus de tunes possible pour faire de la Dural la console du siècle ?

Buzut

La Saturn est sur la pente descendante depuis des mois. Toutefois, un nombre assez élevé de consoles déjà vendues, notamment au Japon, lui assure encore quelques sorties de jeux. Mais, en France, Sega a perdu tout espoir d'imposer sa machine, au point de déserter complètement le terrain publicitaire. Je ne suis pas sûr que cela assure au constructeur la fidélité des possesseurs de Saturn, ni la confiance des autres en vue du lancement de la Dural. Une console qui devrait étonner par ses performances, mais qui n'a pas la garantie de ne pas se faire couper l'herbe sous les pieds par Sony, comme ce fut le cas dans la bataille des 32 bits.

Dessin de Laurie, alias Céline Dauthuille

Comment font certains éditeurs pour sortir des jeux pourris ? Parce qu'en y réfléchissant un peu, il faut vraiment être crétin pour ne pas se rendre compte que le jeu que l'on a réalisé est une daube. Donc, je ne vois pas l'intérêt de mettre en vente un jeu nul.

Buzut

Je te rassure, les éditeurs, eux, le voient l'intérêt. Quand ils ont investi des millions dans le développement d'un jeu, tu te doutes bien qu'ils ont vite fait d'oublier leur bonne conscience. Cela dit, il arrive que des développements de jeux soient interrompus avant leur terme. Cela est dû au fait qu'une faible proportion seulement des jeux qui sortent est rentable pour les éditeurs, et qu'il est préférable pour eux d'arrêter la casse tant qu'il en est temps. Si par malheur le développement de la daube est arrivé à terme, en écouler quelques exemplaires sera toujours ça de gagné pour l'éditeur. Financièrement, parce qu'en terme d'image de marque..

Les plus belles interviews de Mahalia, c'est une bonne idée, mais ce serait mieux d'interviewer des programmeurs et des éditeurs, car savoir qu'Ophélie Winter a eu une crise de Game Boy, ça m'intéresse autant que sa pointure. On perd quand même deux pages et on se demande si on lit « Player One » ou « Voici ».

Troll

Je comprends, d'autant plus que je chausse du 43. Tu préférerais que Mahalia interviewe des programmeurs-chanteurs ou acteurs de cinéma ?

Si on fait le total des points attribués à tous les jeux du Top de « Player One », on obtient 58 759 points. Or si une lettre en faveur d'un jeu vaut un point, à raison de dix heures de travail par jour sans la moindre interruption, Matt doit ouvrir une lettre toutes les dix secondes. Alors je m'assieds, je réfléchis et j'en conclus que c'est impossible ! Merci donc de m'aider à résoudre le « mystère du Top impossible ».

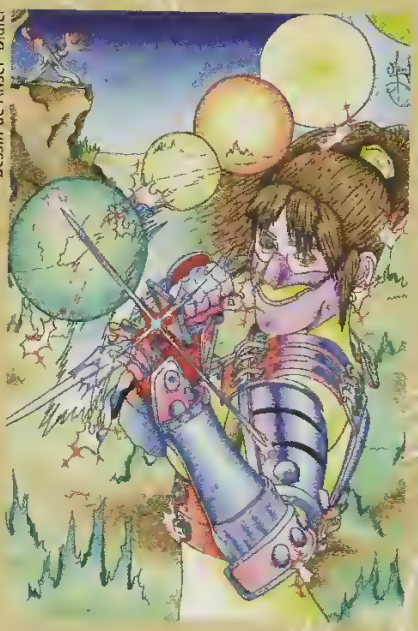
Emmanuel

Entre parenthèses, pourquoi limites-tu ton calcul à 16 jours de travail ? Tu crées toi-même le problème en imaginant qu'une lettre vaut un point. Or, les lettres de vote pour le Top contiennent en général une liste de 20 jeux, classés par ordre de préférence. Tu vois alors que dans le pire des cas, une lettre peut contenir jusqu'à 210 points. Je te laisse le soin de calculer à nouveau le temps que Matt met vraiment pour dépouiller l'ensemble des votes.

Je pense que vous devriez réintroduire la note de durée de vie dans la notation détaillée de vos tests car « moyen » ou « bonne » ne me semble pas assez approfondi pour un paramètre aussi important.

Fil

« Longue », « excellente », « bonne », « assez bonne », « moyenne », « très bonne », « convaincante », « intéressante », « limitée », « correcte » : comme je le constate sur les tests du numéro 81, et contrairement à ce que tu dis, la notation de la durée de vie n'est pas binaire. Difficile, de plus, de noter précisément une durée de vie sachant que ce critère dépend énormément du niveau du joueur.


Dessin de Ansel Didier

Est-ce que le kit vibration sera compatible avec beaucoup de jeux, et vaut-il le coup d'être acheté ?

Thibou

Le kit vibration n'est pas un accessoire indispensable. Toutefois son prix se révèle raisonnable (environ 150 F), d'autant plus que de très nombreux jeux en tirent partie. Avec plus ou moins de bonheur d'ailleurs... San Francisco Rush l'utilise à merveille (malheureusement le jeu n'est pas bien) puisque le paddle se met à trembler dès que la voiture que l'on conduit est à la limite du dérapage dans les virages. Goldeneye en fait lui aussi très bon usage. Donc, si tu as 150 F en trop après Noël, n'hésite pas ! (Garde aussi un peu d'argent pour y mettre des piles...)

J'ai rapporté un jeu défectueux au magasin où je l'avais acheté : images saccadées, blocage au chargement. Le problème ne vient pas de ma PlayStation, j'ai vérifié. Et cela fait trois mois que je n'ai pas revu la couleur de mon jeu. Franchement, ça m'énerve ! N'y a-t-il pas un délai dans le service après-vente ?

Jérôme

Comment ça, tu n'as pas revu ton jeu ? Tu l'as laissé en réparation au service après-vente du magasin !? Quelqu'un s'est payé ta tête dans l'histoire, car on n'a jamais vu un SAV réparer un CD... Que faire dans ce genre de situation :
1/ Dans le meilleur des cas, le vendeur fait confiance au client, et remplace le CD. Si le vendeur déclare ne plus avoir ce jeu en stock, il faut demander le remboursement.
2/ Le vendeur vérifie sur le champ l'état du CD, constate le problème et remplace ou rembourse.
3/ Le vendeur regarde le client de travers et lui affirme que cela vient de sa console (si elle a été achetée ailleurs) ou du client lui-même (dans le cas contraire). Là, il faut simplement se montrer plus borné que lui, car le vendeur craque toujours en premier dans ces cas-là.
Dans tous les cas, il faut savoir qu'être accompagné d'un adulte pour les mineurs est souvent l'argument le plus convaincant aux yeux d'un revendeur...
Quant à toi, Jérôme, tu n'as plus qu'à exiger un nouveau CD ou le remboursement immédiat du jeu.

Quand vous attribuez des notes aux jeux, il s'agit de votre avis personnel, si je ne me trompe ? Donc, le résultat est un peu faussé, puisque les goûts diffèrent selon les gens !

Mimil

Les notes que nous attribuons n'ont pas d'autre valeur que celles données par un ensemble de personnes sur un jeu. Tu parles de résultat faussé, mais par rapport à quoi ? Quelle que soit la note attribuée à un jeu, elle correspondra toujours à l'avis de certains joueurs, mais pas à d'autres. Supposons l'existence d'une note non faussée. Comment la définirais-tu ? Comme une note qui correspondrait à un avis unanime ! Impossible puisque tu dis toi-même, à juste titre, qu'il n'y a jamais d'unanimité totale sur un jeu. Ainsi, ce que tu entends par note « non faussée » n'existe pas. Et donc, parler de note faussée n'a pas de sens. Les notes attribuées par quelque magazine que ce soit sont subjectives, ça a toujours été comme ça, et il en sera toujours ainsi. Libre à toi de faire ou de ne pas faire confiance aux critiques que tu lis.

Dans votre supplément au n° 59, vous montrez des photos du fabuleux Super Mario 64, mais certaines n'apparaissent pas dans le jeu, comme celle de la première page par exemple. D'où proviennent ces photos.

Fil

Ces photos proviennent d'une version non définitive de Super Mario 64. Il arrive souvent que des éléments importants évoluent entre les premières versions d'un jeu montré à la presse et la version vendue et testée par cette même presse. Le niveau que tu as vu était expérimental.

Est-ce que le magazine N64 dépend de vous, car les articles sont signés de la main des testeurs de « Player One » ?

Mimil

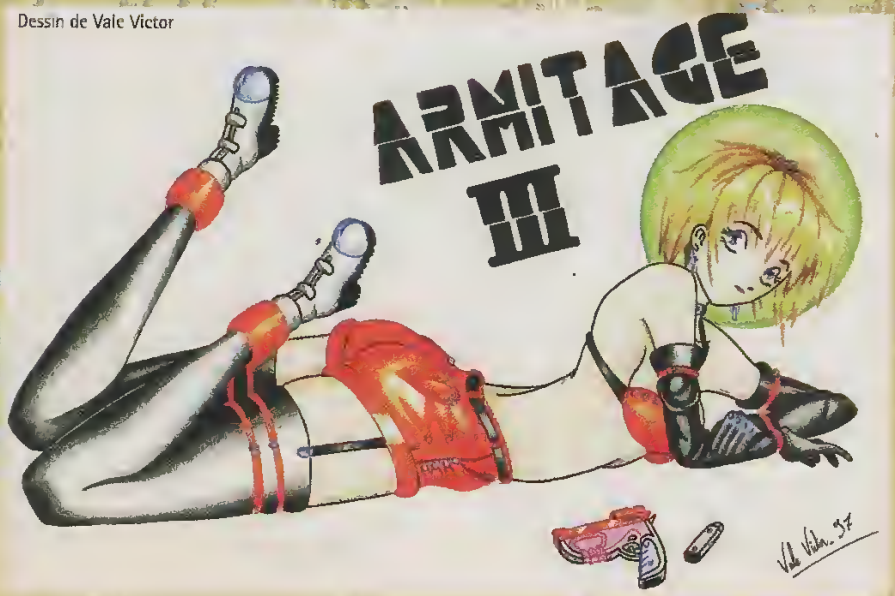
Oui, *64 Player* est d'ailleurs clairement annoncé comme un enfant de *Player One*, mais il se veut complémentaire. On y trouve ainsi des plans ultra-complets, dans l'esprit de ceux du regretté *Ultra Player*. Tout heureux possesseur du fabuleux mais difficile Goldeneye se doit de se procurer le dernier numéro. Le Flou a passé des semaines à l'élaboration des plans, et ça vaut le détour.

Beaucoup de gens ont eu des problèmes avec la lentille de la PlayStation, car le bord était en plastique. Je possède cette console depuis deux ans et je n'ai jamais eu de problème avec ma lentille de lecture, alors que son bord est en plastique. Est-ce normal ?

Mimil

Non, tu as raison, c'est très bizarre. Tu devrais ramener ta console au SAV et te plaindre de son bon fonctionnement. Je crois que tu peux même exiger son remplacement par une console défectueuse, sachant que ta PlayStation n'est plus sous garantie...

Dessin de Vale Victor



PS

Jboued, je n'ai pas connaissance de ce genre de concours. Cybernion, Milouse te conseille de t'acheter des lunettes. Spartacus, les trois jeux que tu cites sont ou vont sortir sur PC. Pierre-Louis, je n'ai jamais dit que l'on pouvait brancher une N64 sur un moniteur de PC, tu as mal lu. Romain, merci pour ton petit cadeau. Rollie Tyler, ta lettre m'est arrivée trop tard.

Ils vous ont marqué ...

Adam & Eve

Bonnie & Clyde

Stone & Charden

Marc & Sophie

Jonathan & Jennifer

... ILS VONT VOUS LES FAIRE OUBLIER !

NIKKI

FARGUS

PANDEMONIUM 2™

« PS » et « PSX » marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Stop info NINTENDO

Événement planétaire, le Nintendo Space World, édition 1997, a tenu toutes ses promesses, avec la présentation en exclusivité de dizaines de titres N64. Compte rendu de ce show mémorable qui s'est tenu du 21 au 23 novembre dernier dans la banlieue de Tokio.

Goldeneye La suite !

[illegible]

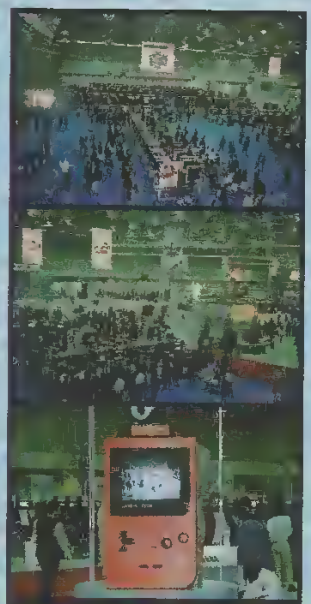
Tomorrow Never Dies Le jeu

[illegible]

[illegible]

Il y a deux ans, Super Mario 64 était dévoilé au monde entier. L'année dernière, les surprises furent peu nombreuses, et le salon décevant... Pour l'édition 1997 du Space World, Nintendo se devait donc de frapper très fort, de prouver que la N64 était encore capable de nous décoller la rétine. Le géant nippon a donc sorti l'artillerie lourde, en présentant un somptueux Zelda, accompagné d'une myriade d'autres titres très attendus sur N64 ! Mais voilà, chez Nintendo, on ne cause pas uniquement 64 bits, on aime aussi créer la surprise, en réservant une bonne moitié de son salon à une console vieillissante : la Game Boy. En effet, côtoyant sans honte les bornes N64, la petite portable monochrome faisait son show. Affublée de multiples gadgets, elle s'est faite une seconde jeunesse. Pocket Monster, Pocket Camera, GB Cable... autant d'accessoires délirants qui transforment la machine en un objet high-tech.

Dans les villages, Link peut discuter avec les passants afin de récolter des infos précieuses.



Le Nintendo Space World est un salon typiquement japonais. Larges allées, grands espaces, ambiance sérieuse, voire studieuse... L'endroit idéal pour découvrir les nouveautés Nintendo !

DES JEUX À LA PELLE

Tous les titres développés par Nintendo étaient présents. Aucun ne manquait à l'appel. En revanche, côté éditeurs tiers, les absents étaient nombreux. Pas de Castlevania 64 chez Konami, pas de Mission Impossible chez Ocean... Vous l'aurez compris, les développements internes de Nintendo ont une nouvelle fois raflé la mise. Passage en revue de ces petites merveilles.

ZELDA, OCARINA OF TIME

Le premier Zelda est sorti en 1986, sous forme de disquette destinée au lecteur de la Famicon (qui n'a jamais été commercialisée en Europe, et aux États-Unis) Cela fait donc douze ans que Zelda existe, et aujourd'hui encore il demeure une référence que de très nombreux joueurs classent parmi leurs jeux préférés.

Ce qui faisait le charme de Zelda, c'était la diversité des actions, ainsi que les nombreux objets à collecter. Zelda 64 conserve tous

Link, aux prises avec un gigantesque monstre, devra faire parler le glaive !

SPACE WORLD 97

ces atouts : les mouvements de Link sont plus réalistes que jamais grâce à la Motion Capture, et la réalisation plus envoûtante encore. Vous pouvez monter à cheval pour traverser de grandes étendues, et votre monture au galop recèle un secret inattendu... Le petit pixie protecteur de Link, nommé Navi, vous accompagne partout, vous aide à déceler les monstres et les passages : c'est un partenaire idéal. Enfin, comme cette aventure est placée sous le signe du temps, vous contrôlez indifféremment Link, enfant ou adolescent, pour résoudre les énigmes de l'Ocarina du temps. Visuellement, Zelda 64 est une véritable « tuerie ». Mouvements de caméra à gogo, 3D impeccable et animations hyper réalistes vous scotchent

à l'écran ! La jouabilité a été pensée par Miyamoto pour que le joueur s'immerge corps et âme dans le jeu. Tout se joue à l'instinct, comme les déplacements de Link au paddle, et on fait rapidement corps avec lui... La claque !

Pour finir, sachez que Zelda 64, Ocarina of Time sortira en avril au Japon. La version 64DD, quant à elle, est développée en parallèle par une autre équipe. On nous promet même une histoire radicalement différente... Mais il faudra encore patienter un bon moment pour en savoir plus, car Zelda DD (nom provisoire) ne sera pas commercialisé avant fin 98.

Link, chevauchant son fidèle canasson... Voici une des nombreuses surprises que nous réserve ce Zelda.

Cette vue aérienne panoramique offre au joueur une perspective étendue fort pratique.

Stop info

L'Odyssée d'Abe bis

[illegible]

Chill L'arlésienne du surf

[illegible]

[illegible] soluces et tips pareils, c'est à tomber raid... oui bon)

LES MEILLEURES ASTUCES, LES SOLUCES LES PLUS FOUILLÉES CHAQUE JOUR DÉCOUVRIRAS

3615 TIPS*

08 36 68 32 64

[illegible]

Stop info

Épilepsie monstre

[illegible]

Need for Speed III

[illegible]

[illegible]

Univers pastel à souhait pour Yoshi's Story. Une ambiance bon enfant qui n'enlève rien au challenge.

YOSHI'S STORY

Yoshi's Island, le hit de la Super Nintendo, vendu à deux millions d'exemplaires au Japon, revient sur N64 ! Si vous trouvez que les graphismes en 3D c'est beau mais compliqué, car on ne sait pas trop où aller, alors Yoshi's Story, le nouveau volet des aventures du dino, est fait pour vous. Il s'agit, en effet, d'un jeu de plate-forme en 2D dans la lignée des premiers Mario ! Le scénario est mignon tout plein : à la suite d'un sortilège lancé par Baby Koopa, l'île des Yoshis a été enfermée dans un livre d'images. Les six petits Yoshis colorés, qui ont échappé au drame, s'empressent alors de partir récupérer les fruits de l'île pour faire renaître « l'arbre du super bonheur ». Avec ses graphismes sympa qui évoquent un patchwork fait main, son animation à couper le souffle, sa maniabilité basée sur le stick 3D, et enfin ses célèbres ennemis, redoutables mais rigolos, Yoshi's Story séduira les plus jeunes, comme les joueurs les plus confirmés. Une bonne surprise, qui permet à la N64 de renouer avec la 2D... Une régression fort bienvenue, lorsque l'on voit le résultat ! Dernière bonne nouvelle, Yoshi's Story est sorti au Japon fin décembre ; nous vous en reparlerons donc le mois prochain plus longuement...

LA GAME BOY SE « GADGÉTISE »

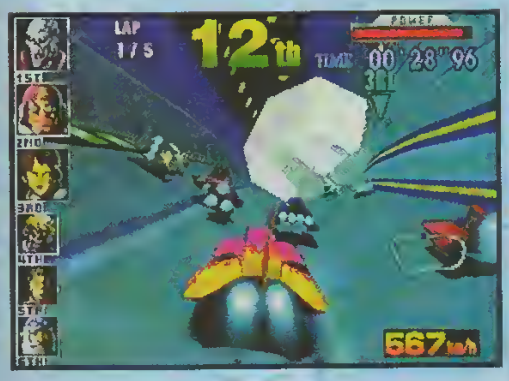
Accessoire complémentaire, le Pocket Printer est une petite imprimante à connecter sur la Game Boy pour imprimer ses photos.

Les ingénieurs de Nintendo ont développé des trésors d'ingéniosité pour nous pondre des gadgets Game Boy délirants ! Le premier d'entre eux, la Pocket Camera, est un dispositif qui permet de transformer sa Game Boy en un petit appareil photo numérique. On peut stocker quelques photos, retoucher son portrait, dessiner un décor ou bien coller sa tête dans un mini-puzzle fourni avec l'appareil.

Le « GB Cable » est un projet de câble GB/N64 qui transformerait chacune des Game Boy reliées en « paddle intelligent ». Exemple : quatre joueurs jouent aux cartes ; chacun peut voir sur l'écran de télé, la table de jeu et les mises, et sur son petit écran Game Boy, les cartes qu'il a en main. Original !

F-ZERO X

Les fous de vitesse sont de retour pour de nouveaux duels sur des circuits entièrement en 3D. La visibilité est optimale, même sur les tracés les plus tortueux. Les reliefs, les côtes et les pentes sont superbement gérés, et il faudra s'accrocher pour bondir et foncer aux commandes d'un des trente bolides proposés. Dans F-Zero X, il n'y a plus de « voitures-bouchons » anonymes : chacun des véhicules possède ses propres carac-



téristiques et chaque pilote a une personnalité différente.
Si au tout début du jeu, seulement six bolides sont disponibles, au fil des victoires on peut augmenter ce nombre, et utiliser de nouveaux engins lors de mémorables parties à quatre joueurs.
Question sensations, F-Zero X fait très fort. On a rarement vu un jeu allant aussi vite ! L'adrénaline monte à chaque accélération, et les pistes sont tellement sinueuses qu'il faut avoir le cœur bien accroché. À fond, à fond, à fond ! Sortie prévue au Japon en juin.

SIM CITY

Deux titres N64 sont basés sur la célèbre simulation de Maxis,

qui fit fureur sur micro. Le premier, Sim City 2000, utilise toutes les capacités graphiques en 2D haute résolution de la N64, et nous offre une version colorée et réussie du Sim City que nous connaissons. Sauf que cette fois, c'est dans une nef spatiale que vous créez votre propre cité !
Sim City 64, quant à lui, est loin d'être fini. Prévu pour le 64DD, il devrait recéler plusieurs surprises de taille, particulièrement au niveau de l'architecture des bâtiments. Ils seront tous en vraie 3D polygonale, et l'on pourra parcourir la ville entièrement modélisée sous plusieurs angles de caméra.

MARIO RPG 2

Après un Super Mario 64 en 3D, qui nous présentait le fameux plombier tout en rondeur, Mario RPG 2 risque d'en déboussoler plus d'un. Ce second opus du Mario RPG de la Super Famicom (développé à l'époque par Square, désormais passé chez l'ennemi) présente des

1 000 000 DE TAMAGOTCHI VENDU EN FRANCE PAR BANDAI

Eh oui, le désormais célèbre petit animal virtuel venu de l'espace a fait un gros carton ! Sorti le 12 mai 1997, ce gadget aura séduit en l'espace de quelques mois un bon million de Frenchies ! Remarquez, à l'échelle mondiale, le succès du Tamago laisse également songeur. Jugez plutôt : 24 millions d'exemplaires ont été écoulés sur notre bonne vieille Terre... L'hallu totale !

Stop info

R-Type Le revival

Le mythique shoot'em up d'Irem se [illegible] une bonne suite sur Playstation. Une bonne nouvelle pour les nostalgiques [illegible]

pouvoir [illegible] les pouces ou [illegible] portables. [illegible] Sortie prévue [illegible] : R-Type es[illegible] compte les [illegible] versions du jeu [illegible] R-Type Tri-Force [illegible] Saint Dragon.

Stop info

Le paddle du manchot

[illegible]

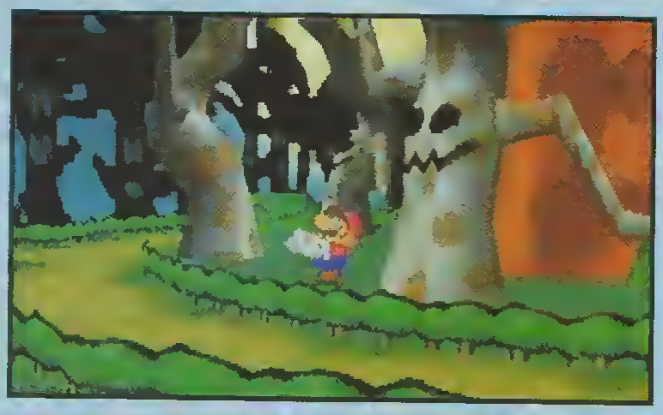
Prix conseillé : 249 F

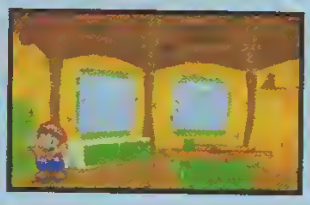
Race Leader 64

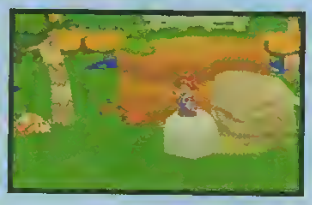
[illegible]

Prix conseillé : 499 F

Final Fantasy VII
Le guide du jeu
36.15
PLAYER ONE
Tapez *HL
2,23F/mn







graphismes « plats » en 2D ! Mais attention, Miyamoto a doté le jeu de multiples effets 3D très subtils, qui confèrent à l'ensemble un aspect visuel inimitable.
Côté scénario, pour le moment, c'est le black-out. On ne sait pas exactement quelle sera la mission de Mario, mais faisons confiance au staff de Nintendo pour nous étonner ! Dernière chose, sachez que Mario RPG 2 est prévu sur 64DD, et qu'il devrait sortir au Japon en 1998. C'est vague...

ET AUSSI...

Les jeux présentés précédemment sont sans conteste les plus intéressants, mais ils n'étaient pas les seuls à squatter les bornes du salon. Banjo & Kazooie, par exemple, était lui aussi de la partie. Nous avions découvert ce jeu de Rare en juin dernier, à Atlanta lors du salon E3. Depuis son développement a bien avancé, et sa sortie est prévue pour avril prochain sur cartouche.
Côté sport, la N64 ne fait pas franchement dans la quantité avec seulement quelques titres présents : 1080 Degrees Snowboarding et Nagano pour la par-

Banjo & Kazooie, mariage de raison entre un ours et un oiseau.

NBA Basketball de Nintendo.

La folie « POKÉMON »

Flash-back... Dès sa sortie en février 1996, le jeu Game Boy Pocket Monster connaît un immense succès au Japon. C'est un RPG où l'on doit rassembler un grand nombre de monstres et les faire combattre. Pocket Monster c'est autant du Tamagotchi que du Final Fantasy... et réunit les fans des deux genres, à la grande joie des commerciaux de chez Nintendo, qui ont décidé de mettre le paquet sur ce produit. Deux suites ont donc vu le jour, simultanément l'été dernier : Pocket Monster Blue et Red, deux cartouches contenant des monstres différents que les joueurs pouvaient s'échanger via le câble Link. Nouveau succès ! Rien d'étonnant alors, à ce que deux autres suites soient lancées : Gold et Silver. Viennent ensuite les peluches, le jeu de plateau, les cartes à collectionner...

Pocket Monster Game Boy

Pocket Monster Snap

Pocket Monster Snap propose au joueur de faire un safari photos dans une forêt habitée par les Pokémon. Ce sont plus des gadgets que de vrais jeux, mais enfin...
Pocket Monster Stadium, quant à lui, fait combattre sur N64, dans un superbe environnement 3D les monstres des cartouches Game Boy en utilisant une sorte de « super Game Boy » qui se loge sous le pad N64.

Pocket Monster Stadium

Pikatchu Genki Detchu

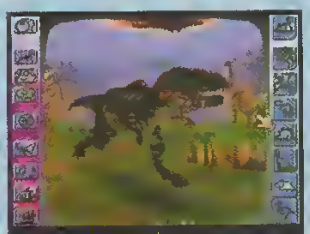
Les derniers projets en date arrivent à point nommé pour faire la une du Space World et vendre le 64 DD de Nintendo. Pikatchu Genki Detchu vous propose de communiquer avec un petit animal, via un micro à reconnaissance vocale, et de vous en faire un ami.

tie sports d'hiver (lire dossier glisse, p. 70), NBA Pro 98 et NBA Basketball pour le basket... Suit enfin une tripotée d'autres jeux, plus ou moins intéressants dont nous reparlerons plus en détail dans les mois à venir.

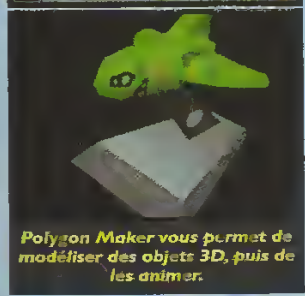
LE 64DD

Le 64 DD et ses disques partiellement réinscriptibles ouvrent à la N64 des perspectives nouvelles. Même si pour l'instant son intérêt réel n'est pas démontré (on attend de voir Sim City ou Mario RPG 2), le futur pourrait nous réserver de bonnes choses.

Pour l'heure, seule la série des Mario Artist utilise les capacités du DD. Elle requiert une souris et une cartouche, cette dernière permettant de relier la N64 à un magnétoscope ou une caméra, par exemple, pour en capturer des images. Cette série est composée de plusieurs petits logiciels de création graphique compatibles entre eux : « Talent Maker » permet de dessiner un acteur virtuel et de le faire danser au moyen du pad', ou de l'inclure dans des mini-jeux. « Picture Maker », quant à lui, est un logiciel de dessin. « Ploygon Maker », enfin, offre la capacité de modéliser des objets en 3D et de les animer.


Picture Makers laisse libre cours à votre imagination.

Avec la série des Mario Artist, tous les délires sont possibles.


Polygon Maker vous permet de modéliser des objets 3D, puis de les animer.

Talent Maker, un logiciel de création de personnages.

Stop info

Nikki chante aussi

[illegible]

(Tips #3: les jeux (gagnés sur 3615 TIPS ou 0836683264 bien sûr) sur écran 16/9 en son surround (il faut le dire: Arrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrgh!)

DES TV SONY 16/9, DES KITS PROLOGIC, AVEC BRIO GAGNERAS

Toutes les 2 semaines, en alternance sur le 3615 TIPS et le 0836683264, le 1er gagne une TV Sony KV-16WS13 ou un Kit Prologic JBL ESC 200, le 2ème un autre Sony KV-16WS 110 ou un casque AKG K 290, les gagnants suivants des bons d'achats. Il y aussi des jeux quotidiens pour gagner jusqu'à 2 jeux vidéo par jour et un autre grand jeu dotés toutes les 2 semaines de 2000F de bons d'achats! Tu joues, tu gagnes, tu joues!

Surround+Prologic JBL ESC 200 : 5 enceintes satellites 20 watts, un caisson de basses 60 watts, un processeur numérique amplifié 200 watts, toute connectique incluse, toutes connexions [illegible] compris!

POUR TES JEUX ACHETER, DES BONS D'ACHAT GAGNERAS

3615 TIPS
08 36 68 32 64

TV Couleur Sony KV-16WS1B Tube Super Trinitron Wide 16/9ème diagonale 40,5cm, 3 modes de zoom, son stéréo numérique 2x10 watts, Nicam, Télétexte, télécommande.

Bons d'achats valables chez

Monkey Hero

En des temps ancestraux, cohabitaient trois mondes : celui des rêves, de l'éveil et des cauchemars. Chacun d'eux régissait la vie de toute créature. Mais un jour, le monde des cauchemars décide de « foutre en zone », en

[illegible]

Console : PlayStation
Éditeur : BMG
Sortie France : avril

Pro foot Contest 98

[illegible]

Console : PlayStation
Editeur : BMG
Sortie France : mars

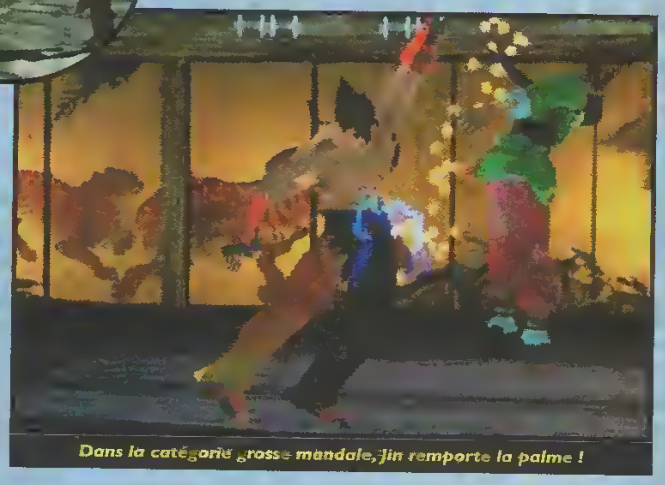
Enfin sur PlayStation !

TEKKEN 3

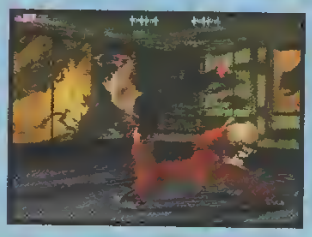
Après des mois d'attente, les infos concernant la sortie de Tekken 3 sur PlayStation nous arrivent enfin !

La célèbre et désormais mythique borne de Namco fait quasiment l'unanimité chez les fans de baston. Seulement voilà, alors que le troisième volet est sorti depuis des mois dans les salles, la conversion sur PlayStation n'était toujours pas annoncée officiellement ! Eh puis soudain, les petits gars de chez Namco se sont réveillés. Ils commencent à diffuser, au compte-gouttes, des photos du jeu et des infos sur ses caractéristiques. Sachez donc qu'ils ne semblent pas décider à utiliser une extension mémoire pour booster les capacités de la PlayStation, comme certaines rumeurs l'avaient laissé entendre. Le jeu tournera donc sur une Play' classique, et les développeurs devront trouver un bon compromis entre richesse graphique et rapidité de l'animation. Remarquez, au regard des photos qui illustrent cette page, Tekken 3 semble esthétiquement proche de la borne. Les persos sont certes un peu plus cubiques, mais les décors paraissent en contrepartie plus fouillés. On a hâte de voir tout ça bouger !
Bref, ce petit bijou devrait tenir toutes ses promesses. Sa sortie est annoncée, officieusement, pour avril au Japon et aux States. Et si cette date devait changer, comptez sur nous pour vous le faire savoir.

Console : PlayStation
Éditeur : Namco
Sortie Japon/US : avril



Dans la catégorie grosse mandale, Jin remporte la palme !



DANS LA FAMILLE MANGA PLAYER

La collection des Manga Player Collection n'en finit pas de s'enrichir avec quatre nouveautés à paraître en janvier : Magic Knight Rayearth (vol. 4), Sensitive Heroine (vol. 3), 3x3 Eyes (vol. 3) et Wing Man (vol. 4).
Nous en ai-je déjà parlé ? Sûrement que Kaori Unité Année, la célèbre manga de Kosuke Fujishima, est à l'honneur dans Manga Player. Vité suivi de la série Manga Ayaya.
Miyuki et Natsumi, les héroïnes, sont deux mignonnes et mangeuses ; fictions qui vous entraînent dans des engrenages pleines de suspense, de charme et d'action. Manga Player vous offre, dans son hors-série, deux épisodes complets de ce manga culte, mais également un poster-calendrier géant 1997 et un dossier spécial Kosuke Fujishima.
En vente chez tous les marchands de journaux : le manga + la K7 de 55 minutes + le poster-calendrier, 67 F.

Panzer Dragoon RPG

Le RPG reprenant l'univers de Panzer Dragoon avance à grands pas.

Le système de jeu et les scènes cinématiques sont, après des mois de préparation, sur le point d'être

finalisés. Azel Panzer Dragoon RPG propose un univers tellement riche et complexe qu'il est d'ores et déjà prévu pour tenir sur 4 CD, soit un de plus que Final Fantasy VII ! Sorte de RPG new-age où les séquences de déplacement et de combat aérien à dos de Dragon seront la clé de voûte, il repose, de plus, sur un scénario en béton armé dans un monde désertique et envoûtant. Ainsi, le héros, Edge, découvre une jeune fille (Azel) et un dragon endormis depuis des décennies, en explorant des ruines antiques... Toute l'histoire est ponctuée par de superbes séquences aussi planantes que celles du premier épisode. La classe !

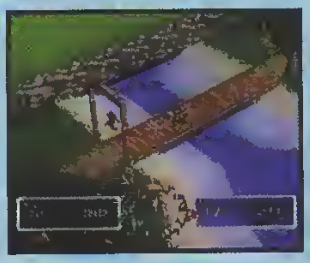
Console : Saturn
Éditeur : Sega
Sortie Japon : février

La quête éternelle BLAZE & BLADE

Reprenant les bonnes vieilles ficelles du jeu d'action mâtiné de RPG, Blaze & Blade vous invite à créer des personnages très détaillés, et à jouer en groupe. Après avoir choisi votre héros parmi 8, puis défini son sexe (ça donne 16 persos de base, cool pour un RPG !) l'action commence. En bon aventurier, vous cherchez l'ivresse des donjons. Comme le scénario n'est pas linéaire, vous participez aux quêtes qui vous intéressent. Vous pouvez être assisté par d'autres persos qui seront, ô joie, ô bonheur, contrôlés par les pads des potes qui voudront se joindre à l'aventure. Quatre

joueurs en simultané : de quoi retrouver l'esprit d'équipe, à l'heure où les autres RPG vous collent des heures tout seul devant la console !

Console : PlayStation
Editeur : T&E Soft
Sortie Japon : début 98



3D KAKUTO TSUKURU

Comme son nom l'indique, un jeunes[illegible] 3D qui permet à tout possesseur de PlayStation de créer son propre jeu à la Tekken, avec des personnages et des décors spécialement issus de son imagination. Sans rien savoir une ligne de Basic (ou de C), et tout ça au pays le ! Comme sur les jeux ASCII de la série « Tsukuru », il permet à tous

les petits génies en herbe d'exprimer leurs talents. À quand sa commercialisation en France ?

Console : PlayStation
Éditeur : ASCII
Sortie Japon : NC

Stop info

Brave Prove

Suite de jeu d'action mêlant le RPG, conçu par une équipe historique du crossmédia qui a en [illegible] une [illegible] de service [illegible] Brave Prove semble pas [illegible] bien [illegible]

[illegible] Data West [illegible] Sortie Japon : [illegible]

Console : PlayStation
Éditeur : Data West
Sortie Japon : printemps

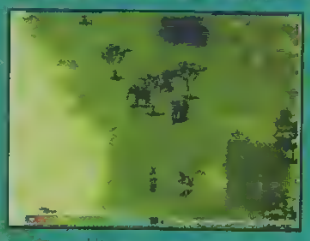
Seul contre tous... Crisis City

Vous mettez vous dans la peau d'un rebelle sur une île, Crisis City, pour lutter à l'aide de l'univers d'une résistance [illegible] de votre [illegible] fin de Vous [illegible] votre [illegible] [illegible] [illegible] un jeu [illegible]

Console : PlayStation
Éditeur : Takara
Sortie Japon : fin février

Gaia Breeder

Sous ce nom évocateur se cache une simulation dans le genre de Sim Earth. Dans Gaia Breeder, vous devez, à l'aide d'une machine à remonter le temps,



récupérer l'ADN d'espèces disparues durant la préhistoire pour les injecter dans les gènes d'animaux contemporains. Tout ça pour repeupler la Terre du futur avec de nouvelles espèces plus résistantes aux cataclysmes.

Console : Saturn
Éditeur : Aspect
Sortie Japon : déjà

Dragon Force 2

Le nom de ce Dragon Force [illegible] premier épisode [illegible] Sega [illegible] envoyer leurs idées pour [illegible] jeu [illegible] et le nom de [illegible] Les plus [illegible] seront intégrées dans le jeu.

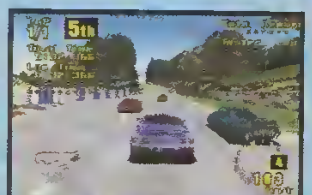
Console : Saturn
Éditeur : Sega
Sortie Japon : été

LE jeu de caisses GRAN TURISMO

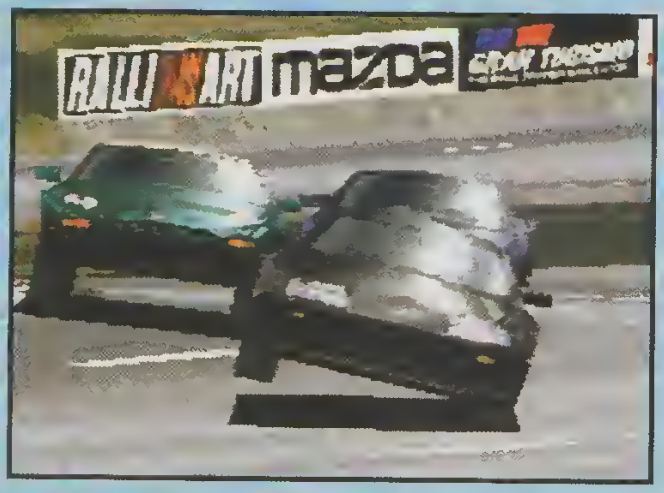
Parmi tous les bons jeux qui sortent, certains peuvent être qualifiés d'exceptionnels. Au cœur de cette élite, il y a parfois même le jeu ultime... comme Gran Turismo !

La concurrence entre les équipes de développement est rude, parfois même au sein d'un seul éditeur. C'est le cas chez Sony où, d'un côté, Pascal Jarry développe Porsche Challenge 2 en Angleterre, et, où de l'autre, les Japonais de Team Yamauchi bossent sur Gran Turismo. Chez Sony, l'information circule si vite qu'aux dernières nouvelles Pascal Jarry a renoncé à Porsche Challenge 2, tellement il a été impressionné par le projet japonais. On a voulu s'en rendre compte par nous-même...
Dès les premiers tours de piste, il faut se rendre à l'évidence : Gran Turismo est le plus beau jeu de course depuis « deux mille ans ». Les effets de lumière sur les textures de voiture sont extraordinaires, tandis que les décors en imposent vraiment. Hormis l'aspect esthétique irréprochable, GT est l'un des rares softs qui peut se targuer d'être une véritable simulation. Il exige un pilotage très pointu tout en restant abordable à un large public. Sur le plan des sensations, on s'y croit donc vraiment. Enfin, le challenge est bien conçu, lui garantissant une excellente durée de vie : pour piloter des bolides toujours plus puissants, on est obligé de repasser son permis ! Vous l'aurez compris, la rédaction est sur les dents...

Quelques circuits proposent de la conduite de nuit.


D'habitude banale, la vue extérieure est, ici, impressionnante.

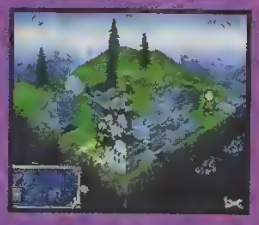
La vue intérieure met en évidence la qualité des textures, même de près.



Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : avril

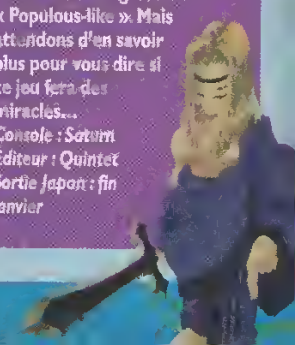
Pour griser seul... SOLO CRISIS

Dans Solo Crisis, vous incarnez un dieu, exactement comme dans Actraiser ou Populous. Vous devez mener



votre peuple à combattre les démons de l'enfer, en l'aidant à se développer et en usant de vos pouvoirs sur la nature. Vous pouvez aussi envoyer des paladdins combattre les nids générateurs de monstres. La vue de trois quarts et la gestion des habitations laissent évidemment augurer d'un « Populous-like ». Mais attendons d'en savoir plus pour vous dire si ce jeu fera des miracles...

Console : Saturn
Éditeur : Quintet
Sortie Japon : fin janvier

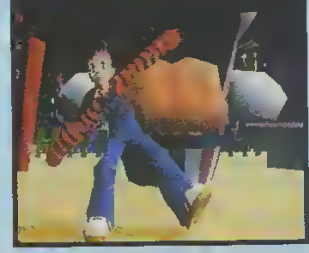


Disco party
BUST A MOVE

Vous avez toujours rêvé de devenir une star immortelle ? « La Fièvre du samedi soir », « Flashdance » et « Fame » sont vos films cultes. Essayez-ça pour voir !

Enix, qui n'en fait qu'à sa tête, a décidé de nous pondre un jeu qui va vous faire aimer la danse. Vous vous souvenez de Parappa ? Ce jeu vous invitait à rapper sur des mélodies sympa en pianotant le paddle. Eh bien Bust A Move (rien à voir avec le Tetris-like), partant d'un principe et d'une façon de jouer similaires, vous propose d'incarner un danseur, à choisir parmi dix, qui possède un style et un look propre, bref une personnalité bien prononcée. Vous serez amené à danser sur différents thèmes, et vos mouvements devront être parfaitement coordonnés pour devenir le danseur le plus cool de la galaxie. La Motion Capture a été utilisée pour rendre vos déhanchements réalistes. Le plus fun : le jeu à deux, où l'on s'affronte dans la rue en duel virtuel. Groovy!

Pattes d'éph', couleurs flashies... Ambiance seventies garantie !



Console : PlayStation
Éditeur : Enix
Sortie Japon : février

Avec Bust A Move, devenez le roi du Dance Floor. Discooo !!

Sanguinaire
BLOODY ROAR

Nerveux, rapide et musclé ! Tels sont les termes qui qualifient le mieux Bloody Roar. Vous avez pu le constater dans l'*OTW* paru dans le numéro de novembre (*PO* 80), Bloody Roar est un grand jeu de baston, même s'il souffre d'un certain manque de personnages — huit redoutables garous en quête de sang frais, tout de même... Privilégiant les réflexes et la vivacité aux tactiques de jeu, Bloody Roar séduit grâce à sa maniabilité tournée vers *l'attaque, et son aspect* grand spectacle. Reprenant *brillamment le sys*tème de commandes de Virtua Fighter, il promet à tous les joueurs des folles nuits à se frapper et à grogner de plaisir. Vite, vite, le test complet !

Console : PlayStation
Éditeur : Virgin
Sortie France : février

Stop info

Rebus

[illegible]

[illegible]

Console : PlayStation
Éditeur : Atlus
Sortie Japon : NC

Choro Q 3

[illegible] *fois customiser* [illegible]

[illegible]

Console : PlayStation
Éditeur : Takara
Sortie Japon : février

Princess of Darkness

Faisant partie d'un genre à la popularité grandissante, les RPG tactiques, Princess of Darkness, « Seiri Shokan » de son vrai nom, vous invite à sauver les elfes captifs et restaurer la paix dans le monde.

Il inclut des scènes de dialogues hélas en japonais. Suivant le dessin très mangas des personnages.

Console : PlayStation
Éditeur : Shueisha
Sortie Japon : février

Rocky & Hopper 2

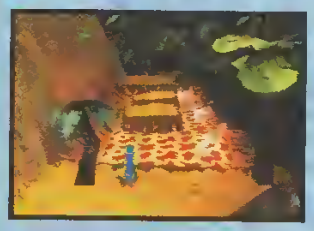
Tout comme dans Rocky & Hop, le premier de ses jeux officiels, ce jeu combinant grande à plates-formes et [illegible] des scènes mémorables avec des animations s'ils ne s'agissait pas mais [illegible] les jeux vidéo. Ceux-ci, [illegible] meurent en effet [illegible] et vous [illegible] pour [illegible] les [illegible] à [illegible] d'[illegible] [illegible] ne [illegible] les [illegible] Mais [illegible] [illegible] les [illegible] [illegible] un [illegible] avec les [illegible] [illegible]

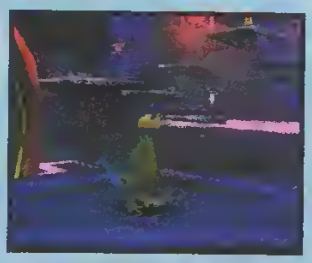
Console : PlayStation
Éditeur : Culture Publishers
Sortie Japon : février

Le retour du lézard
GEX 3D

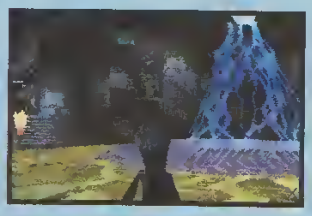
Gex, le lézard vert, réapparaît sur la Play' dans un jeu de plate-forme en 3D temps réel.

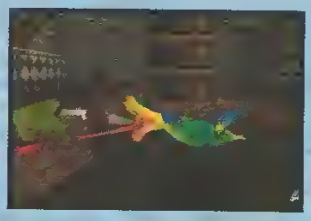
Sorti d'abord sur 3DO, Gex est apparu ensuite sur PlayStation en mars 96. Il s'agissait d'un jeu de plate-forme bien réalisé et intéressant, qui parodiait des séries télé. C'est toujours le cas dans cette nouvelle version, où vous retrouverez plusieurs genres (horreur, kung-fu, espionnage, etc.) La grande nouveauté, c'est que notre lézard évolue désormais dans un univers entièrement en 3D, comme dans Super Mario 64. Vous pouvez donc changer les caméras et observer dans toutes les directions, en haut, en bas, etc. Les graphismes sont très soignés, et l'animation n'est pas mauvaise. Bref, c'est avec impatience que l'on attend ces nouvelles aventures de Gex.

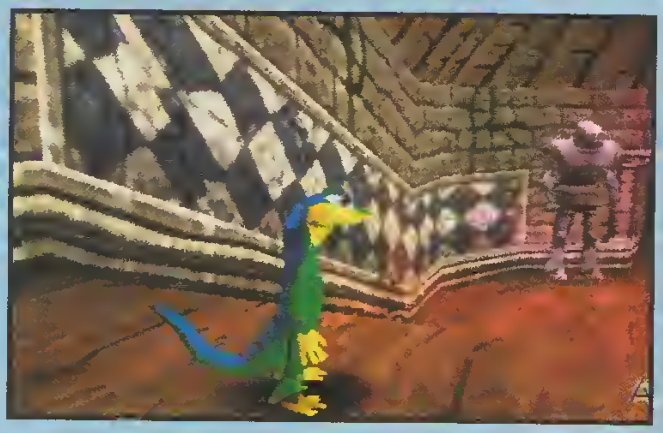




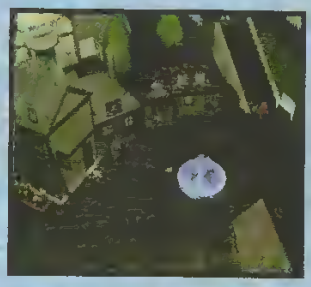
Console : PlayStation
Éditeur : BMG
Sortie France : mars





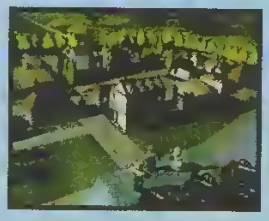


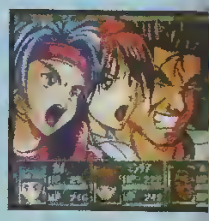
Une vieille histoire
ANCIENT ROMAN



Et hop ! encore un RPG de plus sur Play, avec ses petits héros qui partent, seuls, combattre le Mal et tout les sbires de l'Enfer. Sachez qu'il propose des films en images de synthèse (comme Final Fantasy VII), qui viennent agrémenter la narration. Il est à noter, détail intéressant, que les programmeurs sont surtout connus pour un très vieux jeu, puisqu'il s'agit des auteurs de Raiden Project (le faux shoot them up culte de Leflou). On verra s'ils se débrouillent mieux pour les RPG.

Console : PlayStation
Éditeur : Nihon System
Sortie Japon : février





MACE
The Dark Age

la Mort est plus Cruelle en 3D

Lancez des objets du décor. Poussez votre adversaire dans le feu ou la lave

16 personnages - 2 boss
6 personnages cachés

Une 3D explosive où tous les coups sont permis

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
* 2,23 F/min

[illegible] rights reserved. [illegible] registered trademark of Midway [illegible] The Dark Age and [illegible] of Atari [illegible] license. Published [illegible] by GT Interactive Software Corp. [illegible] mark and the GT Logo [illegible] registered trademark of GT Interactive [illegible] trademarks are the property of their [illegible] companies.

Stop info

Tamagotchi Land

Dans Tamagotchi [illegible] sur Saturn, vous avez élevé des Tamagotchi qui [illegible] dans un parc. Le jeu est [illegible] [illegible] [illegible]. Dans Tamago-

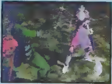
-chi Planet sur PlayStation, [illegible] [illegible] la planète des Tamagotchi, rencontrer des [illegible] créatures ! [illegible] [illegible] [illegible] deux nouveaux [illegible] [illegible] sous le poids des Tamagotchi ! C'est [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] !

Console : Saturn/PS
Éditeur : Bandai
Sortie Japon : janvier/février

Retrouve la hot-line Player par téléphone
08 36 68 77 33
2,23F/mn

Lames de fond
BUSHIDO BLADE 2

La plus space des productions Square nous revient dans une version corrigée mais à l'esprit identique ! Pour les épéistes en herbe.



Bushido Blade, on aime ou on déteste. Le principe du jeu permet de tuer l'ennemi d'un seul assaut, de courir à travers toute l'aire de jeu, de sélectionner librement un héros, dont le style de combat s'adapte à l'arme qu'on lui met entre les mains. Comme tout cela a été conservé dans le second opus, ceux qui n'ont pas apprécié peuvent partir. Non ! attendez, laissez-lui une nouvelle chance de vous séduire… Une fois n'est pas coutume, Square a tenu compte des souhaits des acheteurs du premier volet, et a apporté un grand nombre de modifications. D'abord, trois personnages ont été remplacés : exit Black Lotus et Hotarubi, les deux gaïjins (non-japonais), et le vieux Utsusemi, croulant sous le poids des années. Les nouveaux, au design réussi, viennent d'une école de sabre différente ; aussi manient-ils les armes d'une façon radicalement opposée. Ensuite, le jeu est un remix des modes Chambara et Normal, c'est-à-dire que vous affrontez des dizaines de ninjas « jetables » avant de rencontrer votre adversaire suivant, comme dans un film ! Enfin, des tas de détails encourageants, comme la possibilité de prendre une arme dans chaque main (Nitoryu) ou la présence de sabres différenciés 1P/2P feront sans doute la joie des joueurs que nous sommes.

Console : PlayStation
Éditeur : Square
Sortie Japon : NC

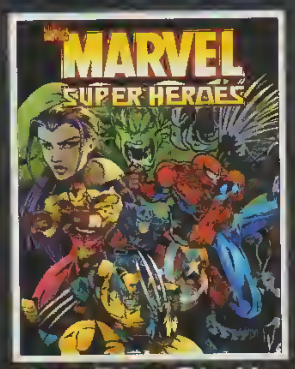
WCW vs NWO World Tour

Sous ce nom barbare se cache le premier jeu de catch sur N64. WCW vs NWO ne révolutionnera pas le genre, c'est sûr. Pourtant, ce soft est l'un des plus complets dans son genre, toutes consoles confondues. Sa richesse tient essentiellement au paddle, qui offre un large éventail de coups. Réalisés en 3D, les combattants sont très fins, et leur animation d'un réalisme étonnant. Jouable avec la croix de direction, il est parfois indispensable d'utiliser le joystick pour réaliser certains coups. Ce n'est pas ce qu'il y a de plus ergonomique. Dans l'ensemble, ce jeu se révèle très concluant.

Console : N64
Éditeur : THQ
Sortie française : février

TAPE PAS SUR TES POTES !

Mais tape 3615 VirginGames* et gagne une borne d'arcade MARVEL SUPER HEROES.



Sur PlayStation
et sur Saturn

1er prix

UNE BORNE D'ARCADE
UN JEU ET UNE FIGURINE

2e au 50e prix

UN JEU ET UNE FIGURINE

51e au 100e prix

UNE FIGURINE
SPIDER-MAN

CAPCOM

3615 VIRGIN GAMES* Astuces, infos, cadeaux.

08 36 68 94 95*

*2,23 F la minute

C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

JE REÇOIS TELLEMENT DE FANZINES QUE DEUX PAGES NE SUFFISENT PLUS. MAIS QUE CEUX DONT LE MAG' N'EST PAS PUBLIÉ SE RASSURENT, ILS SERONT PRIORITAIRES LE MOIS PROCHAIN. POUR LES TESTS À COMPLÉTER, N'ESSAYEZ PAS DE COPIER UN STYLE DÉJÀ EXISTANT...

SALUT JESSY,

Bravo pour ton fanzine, *Player Games* ! Beaucoup d'entre vous atteignent un tel degré de perfection que je me sens un peu inutile... Que dire, sinon que ton canard tient vraiment la route. La maquette

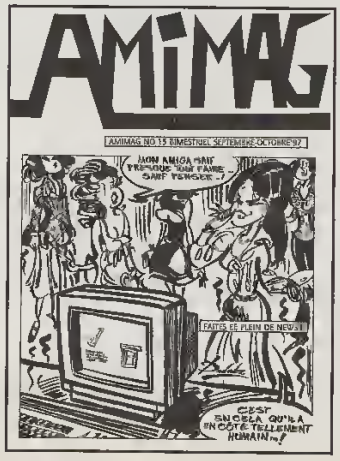
est bien faite ; on voit que tu n'as pas beaucoup de photos, mais tu t'es arrangé pour ne mettre que les plus belles, ce qui aère les pages et favorise un juste équilibre entre textes et images. Au niveau de l'écriture, c'est pas mal non plus : tu jongles entre le sérieux, les infos et les petites notes d'humour. Bonne route !

BENOÎT,

J'ai bien reçu ton fanzine, *N64 Mag*. Première constatation : c'est trop le fouillis. Certaines infos, sous forme d'encadrés, pourraient être mises dans le texte courant. À l'inverse, si tu veux parler d'un sujet différent, si petit soit-il, ne l'inclus pas dans tes tests car on ne comprend plus. Sinon, tes tests ne sont pas mal et c'est une bonne idée d'avoir mis les avis sur fond gris pour qu'ils se démarquent bien du reste. Bon courage pour le prochain.

AMIS D'AMIMAG, BONJOUR,

Comme d'habitude, sérieux, infos, application, conviction font la force de votre mag'. Malheureusement, il lui manque un peu d'humour, de légèreté... Cela est peut-être dû aussi à la maquette très chargée. Et puis, parfois, je ne comprends pas bien votre ligne éditoriale. Par exemple, l'article sur Cosmos 1999, très



intéressant au demeurant, tombe un peu comme un cheveu sur la soupe... En tout cas, je trouve louable de votre part de parler des autres fanzines et d'indiquer leur coordonnées. Cela prouve que vous êtes de vrais passionnés !
Je signale à tous que grâce à *Amimag*, Guy Dedecker, le dessinateur qui y officiait, va publier sa première bande dessinée ! Bravo à tous.

YANNICK,

Pour de l'obstination, c'est de l'obstination ! Il est clair que tu aurais remué la terre entière pour sortir ton fanzine, *Games Play*. Permets-moi de dévoiler quelques-unes de tes démarches qui ont abouti. Yannick a frappé à la porte de tous les commerçants de son quartier afin de leur demander de l'aide. Ainsi, un salon de coiffure lui paie les cartouches d'encre de l'imprimante (qui lui sert uniquement pour la couv'), un magasin de jeux vidéo lui prête des softs et l'aide à vendre son mag', et une banque lui finance la couverture cartonnée et en couleurs. De plus, il participe à tous les concours organisés par certaines sociétés pour grapiller un maximum d'argent. Voilà l'exemple type d'un jeune « qui n'en veut ! ».
Pour revenir à ton fanzine proprement dit, voici quelques

petites remarques... Il est dommage que tu n'aies pas un ordinateur pour taper tes textes, c'est plus joli que l'écriture manuscrite. Je ne doute pas de ta persévérance pour en trouver un ! Fais attention à ce que tu mets dans tes pavés techniques, tu te répètes souvent. Pour le reste, lis l'encadré sur les « *Plus conseils* ». Bon courage pour la suite et tiens-moi au courant !
Pour obtenir le fanzine de Yannick, écrivez à *Games Play*, 10, av. Pierre de Ronsard, 79000 NIORT. Prix : 20 F + 4 timbres.

RONAN,

Tu es un de nos habitués avec *PlayStation Spirit*, mais jusqu'à présent je ne savais pas comment tu fonctionnais. Eh bien, c'est chose faite ! Ronan possède un PC, une imprimante

couleur et un scanner. Évidemment, me direz-vous, ça rend les choses plus faciles. Certes, mais du bon matériel ne suffit jamais à faire un fanzine de qualité. Le plus important ce sont les idées, l'écriture, les infos... bref, tous les petits trucs qui donnent envie de lire.
Cela étant, revenons à ton magazine. Il est vrai que tu vas avoir pas mal de jeux de rôle à te mettre sous la dent en cette fin d'année. Tes photos en noir et blanc sont beaucoup trop claires, c'est dommage parce que ta maquette est vraiment bien foutue. Surtout ne désespère pas de ne pas pouvoir poursuivre. Tente de faire comme tes collègues en demandant de l'aide au plus grand nombre de personnes de ta ville. Bonne chance !
Pour obtenir *PlayStation Spirit*, envoyez 20 F à : Ronan Gilot, 1, rue Haute, 6B610 LAUTENBACH.

ERWAN,

Bienvenue dans le monde du fanzine ! Comme tous ses habitants, tu va connaître le dur labeur de la fabrication, la lourde recherche de quelques

francs supplémentaires pour améliorer ton mag', les sueurs froides avant de savoir s'il va se vendre ou pas... mais aussi la joie de constater que dix personnes partagent tes goûts, la satisfaction du devoir accompli, le plaisir de concrétiser un rêve. Les présentations étant faites, parlons de *Lost Eden*, ton fanz'. Le sujet est ambitieux : parler du rêve par le biais de la japanimation et de la musique. Ton dossier sur Orange Road est très réussi et donne envie d'en savoir plus. La partie musique est également très travaillée, malheureusement, le choix des artistes est quelque peu élitiste. Continue de faire de beaux rêves...

Les « Plus conseils »

Lorsque vous écrivez, tentez d'utiliser un langage moins parlé. N'oubliez pas, par exemple, les ne/pas « en » ne plus crive le point. De plus, en vous relisant, vous pouvez éliminer les fautes d'orthographe, mais aussi les mots un peu grossiers. Sans vouloir passer pour une nouille, ils ne sont pas nécessaires. En toutes, en moyenne, ils finissent par décrédibiliser. Vous trouverez surement un mot ou une formule plus adaptée, en cherchant un peu. Ce temps de réflexion vous permettra d'ailleurs de clarifier vos idées. Ne vous en faites pas, vous ne perdrez pas en spontanéité, au contraire. Gardez-vous en tête, qu'il n'existe pas de nombreux lecteurs.

TESTEZ VOS JEUX

Un rêve devient réalité ! Tous les mois, PO vous invite à tester un de vos jeux préférés ou détestés, et à être publié.
Remplissez l'exemple ci-après en précisant : le nom du jeu (a), la machine (b), les notes (c et d), le résumé et avis le plus objectif (e).

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Tél : ..... *Age :* .....

Renvoyez votre test à : Player One, Mahalia la rousse, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex.

(a) ..... (b) .....

(c) PLAYER FUN ...

(d)

100
95
90
85
80
75
70
65
60
55
50

En résumé (e)

LES GAGNANTS DE CE MOIS-CI SONT :

Benoît Damour pour son test de Duke Nukem 3D sur Saturn, noté 93 % : « *Bravo aux développeurs pour la conversion de ce fabuleux hit PC. À la fois beau graphiquement, d'une jouabilité idéale et d'un humour bien à lui, Duke Nukem 3D, s'impose comme la référence en matière de Doom-like sur Saturn.* »
Joël Henri pour son test de Goldeneye sur N64, noté 96 % : « *Les Doom-like commençaient à se banaliser, quand est arrivé Goldeneye. À part des persos trop anguleux, tout le jeu est époustouflant dans sa réalisation, son intérêt et surtout son originalité. À dévorer après Turok et avant Mission Impossible. Indispensable pour Noël !* »
Alexis Taïeb grâce à son test de L'Odyssée d'Abe sur PlayStation, noté 96 % : « *Grâce à sa prise en main, son réalisme et sa jouabilité exemplaire, l'Odyssée d'Abe devient un hit incontournable. Ce jeu est fun, futuriste et riche en décors. Et les graphismes sont d'une beauté incroyable. La difficulté vous fera passer des heures et des heures sur votre machine. À acheter sans se poser de questions.* »

l'arcade dépasse les bornes

Les jeux présentés au dernier Jamma Show commencent à débarquer en France ! La preuve avec Le Mans 24, dernier jeu de caisses de Sega, et Hang Pilot, un simulateur de deltaplane original et « space ». Quant à Street Fighter III Giant Attack, c'est le jeu de combat du mois. Côté Japon, la Neo-Geo résiste toujours avec un nouveau jeu de combat, tandis que Sega dévoile ses prochaines productions.

On les a essayées pour vous

Street Fighter III Giant Attack

Capcom

88%

La première chose qui frappe, avant même d'insérer une pièce dans ce nouveau volet de Street, c'est sa réelle avancée graphique. Il est bien plus agréable à l'œil, contient des petites animations supplémentaires qui font sourire, et, gros bonus, nous présente des décors bien plus excitants que ceux du volet précédent. L'écran de sélection des persos est désormais modifié pour accueillir onze portraits (plus un douzième, caché au-dessus des autres, qui est celui de Gohki Akuma). Comme vous le savez, il y a deux nouveaux héros, grands et bien baraqués : Urien, sorte d'ange déchu, bronzé, athlétique et difficile à battre, et Hugo, gros catcheur échappé de Final Fight, qui possède des coups façon Zangief.

Yun et Yan sont désormais séparés, et suivent leur propre « voie du dragon » : la vitesse pour l'un, la force de frappe pour l'autre — même s'ils gardent des coups en commun. Autre plus, Sean et Ken sont mieux différenciés, grâce à des petits changements dans leurs coups de base. En fait, à part Yun, aucun personnage ne possède de nouveaux coups spéciaux, mais certains peuvent être « boostés » en dépensant un peu de la barre de Pow, à la manière de DarkStalker. Enfin, une sorte de provocation, le « personal action » permet d'améliorer un coup spécial. Par exemple, Alex fait tournoyer son bras, et la chope qui suit inflige 50 % de dégâts supplémentaires.

Ce nouveau Street attirera sûrement plus de monde que le précédent opus grâce à un choix plus conséquent de personnages, et un aspect graphique qui semble mieux tirer parti de la carte Système 3.

Points forts

L'animation.

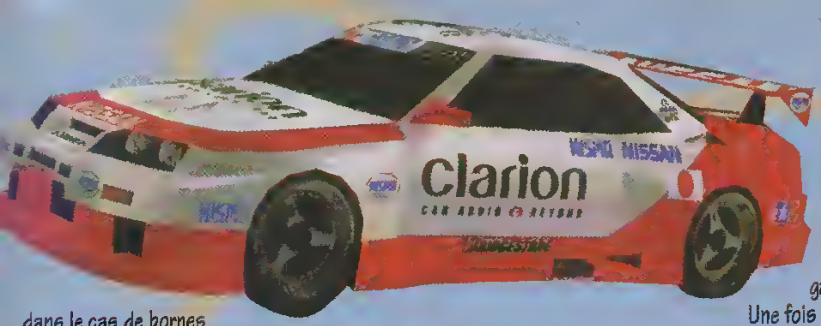
Le meilleur choix de persos.

Le Mans 24

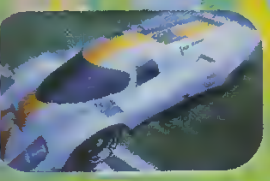
Sega

92%

Sega, fort de son modèle 3 et de Scud Race, nous sort un nouveau jeu basé sur la même technologie : Le Mans 24, second jeu d'arcade de l'histoire (souvenir : Wec Le Mans de Konami en 1986...) à exploiter cette célèbre course d'endurance. D'emblée, vous avez deux possibilités : jouer en mode Endurance ou en mode Standard. Dans le premier, vous pilotez pendant 24 heures (non Bubu, ce sont 24 heures virtuelles, c'est-à-dire 10 minutes en réalité !). Originalité, vous gagnez des secondes quand vous dépassez vos adversaires, et vous en perdez dans le cas inverse... Ce système peut paraître bizarre, mais il permet aux bons pilotes de jouer plus longtemps. Autre originalité :



dans le cas de bornes reliées, vous pouvez entrer dans une partie en cours. En ce qui concerne le mode Standard, vous avez un circuit normal ou un circuit Hard, et il se joue comme dans toutes les simulations de conduite. Dernière nouveauté : de nuit, il faut maintenir enfoncé Start pour allumer les phares (si vous jouez en manuel, prévoyez le rouleau de scotch). Au final, Le Mans 24 est peut-être moins beau qu'un Scud Race mais il est promis à un bel avenir.



Points forts
Le système de timing.
On peut entrer en cours de partie.

Hang Pilot
Konami

88%

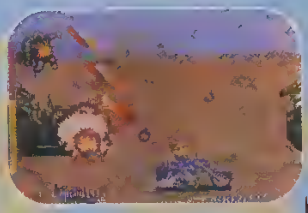
Derrière le nom de Hang Pilot se cache une simulation de deltaplane ! Vous avez deux écrans : l'un en contre-bas et l'autre face à vous. Celui du bas est placé en biais afin de vous donner l'impression de survoler le paysage (un peu comme le « tapis magique » du Futuroscope, toutes proportions gardées). Une barre se trouve à hauteur des mains pour faire office de delta ; vous pouvez la déplacer de haut en bas pour les déplacements en hauteur. Les genoux s'appuient sur un espèce de coussin, tandis que les pieds reposent sur une planche type simu. de ski (pour les déplacements de gauche à droite).

Une fois positionné, vous pouvez commencer à jouer. Vous avez le choix entre trois personnages plus ou moins efficaces, qui vous proposent, chacun, trois courses à la difficulté croissante. Votre choix fait, c'est enfin le grand saut ! Après quelques tâtonnements, on s'habitue aux commandes et on peut admirer les paysages (les graphismes sont superbes), tout en appréciant les sensations de vol (bien vu l'écran du bas). Pour le reste, c'est une question de connaissance du parcours. Le seul problème vient de la durée de la partie, qui ne dépasse guère la minute. Pour 10 balles, c'est un peu exagéré !

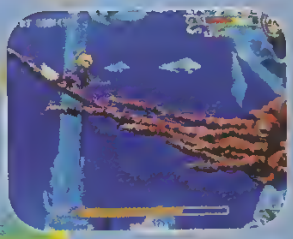
Points forts
C'est un Pilotwings-like.
Les deux écrans.
Les graphismes superbes.

MAIS AUSSI

D'autres jeux sont également sortis dans notre beau pays ! *Capcom Sports Court* est la première compilation sportive de... Capcom : sympa et très fun.
Winning Spikes de Konami est une simulation de volley sérieuse et de bonne qualité.
Sports Planet de Gaelco est un nouveau jeu de Snowboard étrange : il ne possède qu'une manette analogique à deux directions et aucun bouton !



Shock Troopers de Saurus est un jeu Neo-Geo (à la Commando) de bonne qualité, où il est possible de gérer une équipe de trois persos. Quant à *Winter Heat* de Sega et *Cotton 2* de Succee, ils sont chroniqués en *Over The World* dans ce numéro.



LA TÊTE DANS LES NUAGES À BELLE ÉPINE

Non contents d'être quasiment les seuls à proposer, en exclusivité, les nouveautés de l'arcade en région parisienne, les centres « La Tête dans les nuages » fleurissent un peu partout en France. Dernier en date, celui de Belle Épine (au sud-est de Paris) qui propose sur 3 800 m2 carrés, près de 160 bornes d'arcade, ainsi que de nombreuses attractions annexes, comme des auto-tamponneuses laser ou un « aqua-bowling ». Ouvert depuis le 6 décembre, ce complexe s'impose comme le plus grand centre de jeux vidéo de France.
Pour en finir avec « La Tête dans les nuages », sachez qu'un nouveau film vient d'arriver pour le Dynamax (salle de Richelieu-Drouot) : il s'appelle *Voyage sur Mars* et est aussi classe que les deux premiers films.

Nouvelles du Japon

Au programme ce mois-ci, beaucoup de baston, mais aussi du shoot'em up, histoire de satisfaire les fondus d'arcade que vous êtes.

Gekka No Kenshi

Les nouveaux samouraïs de la Neo-Geo sont désormais ceux de Gekka No Kenshi, qu'on pourrait traduire par « combattants de la fleur de lune ». Ce jeu, destiné à la vieille borne Neo, met en scène des duels entre samouraïs errants. Annoncé comme un jeu de baston réaliste, il contient finalement des coups spéciaux à base d'effets de glace, de feu ou de tonnerre... Côté réalisme, on a vu mieux ! De plus, il reprend point par point le système habituel des jeux Neo : jauge de Power, barre de vie avec « furie » lorsqu'on est dans le rouge... Rien de révolutionnaire. Les manipulations par contre ont le mérite d'être simples : bouton A pour les coups faibles, B pour les coups puissants, C pour « koudlatter », et enfin D pour les contres, un peu comme dans Dead or Alive. Explication : après avoir paré le coup, on déséquilibre l'ennemi, et on peut le frapper avant qu'il ne se remette en garde.

Psychic Force 2012

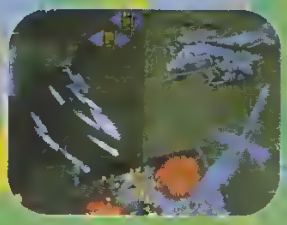
Ce jeu de combat dans un univers en « 3D spatiale », s'il avait beaucoup séduit notre ami Chris, renfermait néanmoins un petit défaut : celui de proposer un nombre limité de personnages. Eh bien ce deuxième volet offre, deux ans après, cinq nouveaux combattants, et conserve évidemment le système révolutionnaire de baston dans les airs, — qui aurait dû inspirer un peu les programmeurs de Dragonball Final Daube. Le jeu est programmé sur la dernière carte de Taito, la Taito Wolf, et profite d'une nouvelle génération de graphismes en 3D.

Zennippon Prowrestle - Featuring Virtua

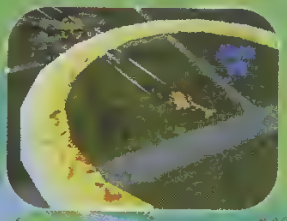
Étonnant ! Il s'agit d'un jeu Saturn (présenté le mois dernier en OTW) adapté en arcade. Vu le manque de catch sur borne, on peut se réjouir de

la nouvelle ! Avec un système de jeu à la Virtua, une sélection de lutteurs japonais, et en bonus deux héros de VF — Jeffry et Wolf —, cette borne pourrait bien créer la surprise.

Zero Gunner



C'est le nom du tout dernier shoot de Psikyo, tout en 3D polygonale : vous pilotez un hélicoptère, seul contre des hordes de terroristes. Vous commencez par choisir votre engin (Apache, Cobra et Gunship), puis passez au carnage en Asie, en Europe ou aux States. Les paysages sont variés et excellents, chose appréciable pour un shoot, et les ennemis bien modélisés. Il n'y a que deux boutons, tir et bombes, et on peut jouer à deux, comme d'hab'. Zero Gunner est intéressant car il reprend un concept classique (Tiger Heli) avec une réalisation avant-gardiste. Espérons qu'il ne tardera pas trop à nous parvenir, car Wonder trépigne comme un marteau piqueur.



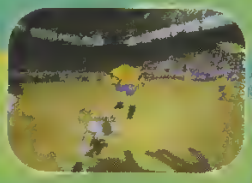
Batrider Armed Police

Programmé par Eighting Raizing, qui nous a récemment gratifiés d'un Bloody Roar convaincant, ce shoot de folie, tout en 2D classique, propose un design des pilotes vraiment classe, des tirs surpuissants et des boss monstrueux. L'astuce du jeu, c'est qu'on choisit au tout début une équipe de trois persos : les ex-flics corrompus, les criminels ou les pirates psychopathes. Chacun des membres d'une équipe possède un vaisseau, qui lui est propre. Ensuite, au début de chaque stage, on sélectionne le perso que l'on envoie au charbon ; s'il meurt, il en reste deux, et ainsi de suite. Ainsi, contrairement aux shoots habituels, on ne contrôle pas trois fois le même vaisseau : il est donc crucial de choisir le vaisseau adapté à chaque stage. Prions pour qu'il arrive vite sous nos latitudes !

Pour finir, les petites newe : Libéro Grande est un jeu de foot de chez Namco, où vous maîtrisez un seul et unique joueur dans l'équipe de votre choix. Les autres sont contrôlés par la machine. Espérons qu'elle ne sera pas avare de passes !

Getbass de Sega, lui, vous permet de pêcher au gros, les pieds au sec dans une salle d'arcade.

Rubrique réalisée par Wonder et Reyda



arcade dépasse les bornes

SHADOW MASTER

Survivre à l'apocalypse, par tous le moyens parce qu'il n'y a pas d'autre choix possible.

disponible le 16 janvier sur PlayStation

des février 1998 sur PC

www.psygnosis.com

X-Men VS Street Fighter

Saturn

Rendez les univers Capcom et Marvel réunis pour un crossover plus que terrifiant. Quinze héros et antihéros sont présents ; il vous faudra choisir deux d'entre eux pour former l'équipe ultime qui ramènera toutes les autres. Outre les personnages classiques de Street Fighter comme Ryu, Ken et Dhalsim, et ceux de X-Men comme Cyclope et Wolverine, on est agréablement surpris par l'apparition de petits nouveaux : Gambit, Ryuko et Saberwolf. D'autres personnages, qui étaient cachés, sont maintenant disponibles : Magneto, Juggernaut et Gambit.

Une équipe qui vous conviendra avant de vous lancer dans la bagarre...

Le combat se joue en une seule manche et, comme au catch, on peut à tout moment laisser la main à son partenaire. Lorsqu'un perso n'est pas ménagé, il récupère lentement sur la pointe de vie (jusqu'à un certain stade) : il est donc crucial de bien gérer la relève...

Pour ceux qui ne connaissent pas la borne d'arcade X-Men VS Street Fighter, sachez qu'elle reprend le système des deux jeux : les Combo Combos trois à exécuter en n'importe quel ordre sur le paddle, les Combos aériens (hurricane) pour les pros, qui augmentent les possibilités

Ken possède toujours des coups faciles à placer. Quel tempérament enflammé !

beaucoup de puristes qui n'ont pas voulu jouer sur la borne d'arcade lors de sa sortie en France.

principalement à cause des super saut qui font disparaître un des personnages de l'écran. Mais après un temps d'adaptation, on constate que ce système laisse en fait une très grande liberté au joueur, d'habitude cloué dans un étroit et petit quadrilatère, qui sert d'arène au jeu. De plus, au début on ne joue qu'avec les persos que l'on connaît déjà, genre Ryu et Cyclope, au fil des parties on se familiarise avec les nouveaux venus qui apportent un réel plus au jeu. Tous ces combattants sont dignes d'être essayés, les uns offrant des possibilités inédites, comme Juggernaut ou Ryuko, d'autres des montages lors des results combinés, comme Ryu ou Vega. Une fois qu'on est disposé à jouer avec tout le monde, on se rend vraiment compte de toute la richesse de X-Men VS Street...

(Alumn) ne jouent le rôle. Emma, dernier perso en date, Cammy est de retour après des années d'absence. La liste est donc vaste, avec 21 combattants différents. Vous trouverez certainement

au combat sur-dessus du sol ; et enfin une mobilité accrue par la possibilité de courir et d'exécuter des super sauts. Il est vrai qu'au début ça semble un peu confus, ce qui n'a d'ailleurs servi d'alibi à

On est certes dérouté par la rapidité des mouvements, le peu de temps dont on dispose pour effectuer certaines manipulations, et, surtout, on a du mal à se mettre en garde quand il le faut.

Gambit, brigand mais gentleman, a lui aussi son mot à dire. Et en français « mon cher » !

Wolverine va régler ses vieux comptes avec Saberwolf, son ennemi de toujours.

Un profite alors d'un excellent jeu, programmé de main de maître, avec des tas de super pouvoirs exubérants, des attaques combinées dévastatrices et des contres bien pensés. Ce soft est donc une fidèle conversion de l'arcade. Il lui est même supérieur grâce au mode Turbo et aux nombreuses options disponibles. Tout cela grâce à la nouvelle cartouche Ram 4 mégas qui, dès le chargement initial, stocke le jeu dans sa totalité et évite les pertes de temps qui viendraient casser le rythme. La réalisation est donc impeccable : le jeu pèche uniquement par les musiques qui ne sont « que » correctes.

Bref, X-Men VS Street est une excellente surprise et un achat vraiment indispensable pour les possesseurs de Saturn.

Reyda.

Ça fait plaisir de retrouver Camille après une si longue absence. Son jeu de jambes reste exceptionnel.

Juggernaut, montagne de muscles que rien n'arrête, accule Chun-Li au désespoir.

X-Men VS Street Fighter

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
CAPCOM
textes
ANGLAIS/JAPONAIS
genre
COMBAT

Quinze personnages !
L'arcade chez soi.
Pas de chargements interminables.

Des musiques perfectibles.
Dhalsim, Zangief, Vega... Non, je rigole !

La magie cross over

Formez les équipes les plus inattendues !

Les anciens ont été « boostés » pour l'occasion.

Les Finish « flashy » sont toujours au rendez-vous.

Dahlsim est toujours aussi agréable à blaster.

Marvel d'or du meilleur pouvoir : Rogue

Malgré la présence de plusieurs héros très charismatiques, je décernerai la palme du meilleur personnage à Malicia (« Rogue » en VO). Non contente d'être agile et bagarreuse, elle possède un pouvoir des plus agréables : en étreignant l'adversaire, elle lui glisse un tendre baiser, qui lui permet de mémoriser ses souvenirs et techniques de combat. Cela se traduit dans le jeu par la possibilité d'utiliser un des coups spéciaux de l'ennemi enlacé. Exemple : Dahlsim, séduit par la belle, ne s'attendait pas à la voir cracher des flammes par la suite...

Chronoa est un personnage proche du chat, affublé d'oreilles de cacker en guise d'ailes. Une gentille créature, le regard ébahi, au look proche des mangas classiques ! Je ne vais pas vous conter, ici, l'histoire qui vous met aux commandes de ce « chat » à casquette. Sachez que le concept du jeu est celui de l'andemonium!. L'action se déroule sur une ligne qui, quelquefois, se dédouble et vous offre la possibilité de choisir un chemin plutôt qu'un autre. L'univers, lui, est en 3D donnant lieu à des mouvements de caméra autour de cette ligne de conduite. Imaginez un plan séquence où la caméra peut se positionner n'importe où dans l'espace, zoomer sur le héros, faire une plongée ou une contre-plongée.

Chronoa est un classique du genre. Le héros utilise les ennemis pour sauter plus haut ou pour éliminer des gêneurs. Le but étant de collecter six poupées dans chaque niveau. Mais réussir cette mission n'est pas obligatoire pour progresser ou pour finir le jeu. Techniquement au point, le principal défaut réside dans le manque de pêche de l'action. Il faut parfois revenir sur ses pas pour progresser, éviter à nouveaux des pièges que l'on connaît déjà... Bref, certaines situations deviennent vite lassantes. L'autre problème vient du choix des cadrages parfois injustifié.

Si le concept « l'andemoniumesque » est là, on est loin de la mise en scène de ce dernier où un travelling se muait en lente plongée de plus en plus haute. Ici, tout est trop classique.

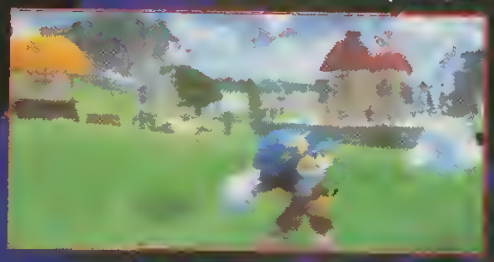
Six poupées sont cachées dans chaque niveau. Plus on progresse, mieux elles sont dissimulées.

Chronoa of Wind

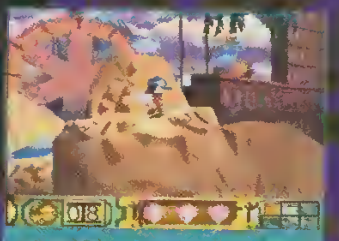
PlayStation

Cinématique

Comme la fabuleuse scène cinématique de l'andemonium!, celle de Chronoa restera dans les annales. Motion capture oblige, les animations sont d'un réalisme ébouriffant. La maîtrise des animateurs pour rendre vivant le petit personnage est impressionnante. Du super boulot !



Des tremplins permettent d'accéder aux plates-formes en hauteur. Un grand classique.



Les effets de caméra n'ont rien de délirant. Certains passages font plaisir à jouer.

Il faut trouver la clé si l'on veut passer cette porte. Un système classique dans ce genre de jeu.

Chaque monde a son gardien. Voici celui du premier un petit joueur!

Les effets de lumière sont très travaillés et mettent bien dans l'ambiance.

Rien ne vient surprendre le joueur, ou lui procurer des sensations de vertige. Il n'en reste pas moins que ce jeu est plutôt bon. On prend rapidement en main le personnage et l'histoire évolue, avec ses allures de théâtre et ses rebondissements.

Chronoa of Wind est donc un produit sympa dont l'un des défauts réside dans la nouvelle utilisation du 3D. Il aurait été tout aussi bon et peut-être un peu plus beau en 2D.

Le Flou

Chronoa of Wind

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	NAMCO
textes	JAPONAIS
genre	PLATE-FORME

Un univers mignon. Techniquement bien fait

Manque de pêche. Des personnages sans caractère.

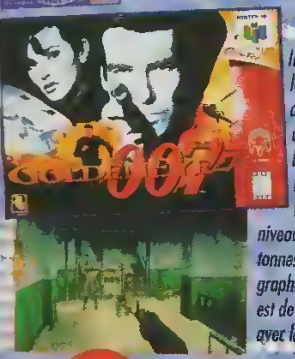
5 nouveaux Micromania !

ITALIE 2
NOYELLES-GODAULT
IVRY GRAND CIEL
ROUEN ST-SEVER
REIMS CORMONTREUIL

Les TOPS Nintendo 64 sont chez Micromania

Dans la peau d'un des 8 personnages parcourez 25 circuits de toute beauté dans le seul but de finir le premier : chutes d'eau, rivières de lave, déserts et villes. La nature du sol changeant, adaptez votre conduite à chaque circuit. Ennemis et boss de fin de niveau. Mode 4 joueurs.

GRATUIT
Le catalogue officiel Nintendo 64 dans tous les Micromania !!



TOP

Incornez le plus célèbre des agents secrets ! Composé de 20 niveaux, Golden Eye reprend les meilleures scènes du film. De l'action, un niveau de détail extrême, des tonnes de bonus secrets, des graphismes magnifiques ! Il est de plus COMPATIBLE avec le VIBREUR !!

Fox est de retour, pour de nouvelles aventures. Sur plus de 15 niveaux, plus fous les uns que les autres. Des décors tout en 3D, 3 véhicules différents et plusieurs façons de finir le jeu.

Les sensations provoquées par le VIBREUR LIVRÉ AVEC LE JEU simulant les chocs des mêmes ennemies, vous étonneront !

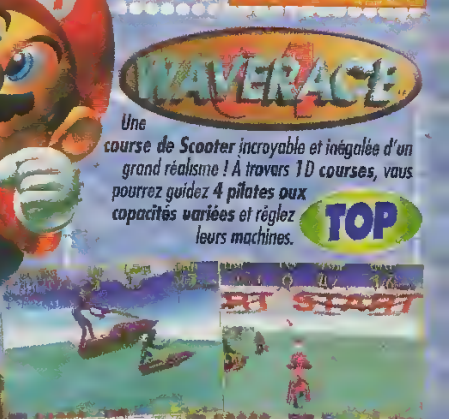
TOP

TOP

Un grand succès de la Super Nintendo arrive sur la Nintendo 64 ! 8 personnages, plus de 15 circuits, la possibilité de jouer à 4 ! Passez des heures de plaisir avec vos amis.

TOP

Mario va vivre de nouvelles aventures. 15 niveaux variés ! Des heures de fun en perspective

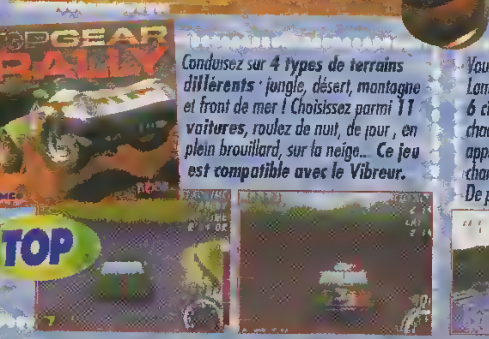


Une course de Scooter incroyable et inégalée d'un grand réalisme ! A travers 10 courses, vous pourrez guider 4 pilotes aux capacités variées et régler leurs machines.

TOP

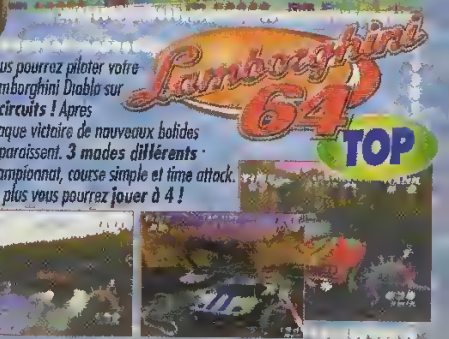
TOP

Avec une jouabilité hors du commun, des graphismes et des mouvements de joueurs à vous couper le souffle, International Super Star Soccer Pro vous fera passer des heures de jeu seul ou à 4 simultanément.



Conduisez sur 4 types de terrains différents : jungle, désert, montagne et front de mer ! Choisissez parmi 11 voitures, roulez de nuit, de jour, en plein brouillard, sur la neige... Ce jeu est compatible avec le Vibreur.

TOP



Vous pourrez piloter votre Lamborghini Diablo sur 6 circuits ! Après chaque victoire de nouveaux bolides apparaissent. 3 modes différents : championnat, course simple et time attack. De plus vous pourrez jouer à 4 !

TOP

LA NINTENDO 64 + 1 manette 999F

NINTENDO 64

NOUVEAU SERVICE !

Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation et Nintendo 64

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

NINTENDO 64

TOP

Voici le digne successeur de Doom ! Un arsenal de **10 armes**, du pistolet au réducteur d'ennemis en passant par le bazooka, vous pourrez vous baisser, courir, sauter, nager et même voler en **Jet-Pack**, pour une **action haletante** et sur **30 niveaux explosifs !**

BOMBERMAN 64

Bomberman arrive sur la Nintendo 64 ! **Tout en 3D**, avec des graphismes encore **plus beaux** que Mario 64. Vous pourrez jouer **seul** ou à **4**, et passer des **heures** de **fun**, à faire exploser vos amis !

TOP

LES MICROMANIA

MICROMANIA ITALIE 2 NEW
Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2 (à côté du Grand Optical) 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL NEW
Centre ccial Carrefour Grand Ciel 94200 Ivry-sur-Seine - Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL NEW
Centre Ccial Cora Cormontreuil 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 36 52 76

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens 75002 Paris - Mo Richelieu Drouot Ouvert dimanches - Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris Métro Montparnasse ou Saint-Placide Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2 Mo/RER Les Halles - Entrée porte Lescot 75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 72

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps Niveau 1 - Jardin des Minéraux Mo/RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1 93600 Aulnay-sous-bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Ccial Les Arcades - Niveau bas 92600 Asnières-sur-Seine - Tél. 01 47 33 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-SUR-MARNE
Centre Commercial Carrefour - 77170 Villiers-sur-Marne - Tél. 01 64 67 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Vélizy 2 - 78140 Vélizy Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Epine - Niveau bas 94320 Thiais - Mo Villejuif Louis Aragon Rue 1 - 5/2 - 5 bis G. Chaplin Zac L'Arbalète Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT NEW
Centre Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault

MICROMANIA ROUEN St-SEVER NEW
Centre Ccial St-Sever - 76000 St-Sever Tél. 02 32 13 55 44

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines Niveau Bas - Face Go Sport 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut Entrée Métro - Mairie Créteil préfecture Bus 117/181 [illegible] Créteil Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Auteur Garonne - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Scala - 84130 Le Pontet Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Route de Grasse 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Etoile Niveau -1 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part-Dieu - Niveau 1 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 76 62

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Centre Ccial Lyon St-Priest Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place de la Halle - Niveau Place (Face entrée HM) 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS - TÉL. 04 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9H À 19H

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

GRATUITE
avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles. Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

5 nouveaux Micromania !

ITALIE 2
NOYELLES-GODAULT
IVRY GRAND CIEL
ROUEN ST-SEVER
REIMS CORMONTREUIL

Les TOPS PlayStation sont chez Micromania

Crash Bandicoot 2

Crash est de retour pour notre plus grand plaisir ! Vous pouvez désormais plonger, glisser, grimper et nager dans un univers entièrement en 3D. Cette suite, deux fois plus vaste, se déroule sur 30 niveaux avec plusieurs angles de vue disponibles.

TOP

GRATUIT

Le catalogue PlayStation N°8
36 pages couleurs disponible chez Micromania !!

TOP

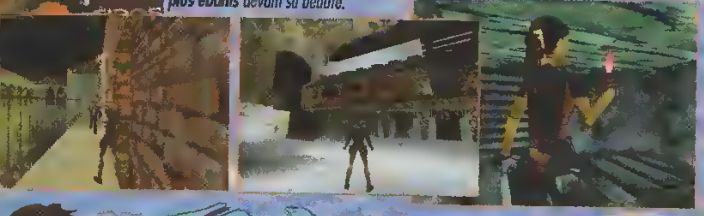
Dans ce jeu d'aventure en SVGA et au style «dessin animé», vous devrez aider Georges et son amie journaliste Nico. Elle découvre, suite à une enquête, un artefact religieux. Après expertise, ils vont vivre une aventure palpitante. Ils voyageront d'Europe en Amérique Centrale...

TOP

Le plus grand jeu de tir d'arcade arrive sur la PlayStation. Sur 6 niveaux, éliminez tout ce qui bouge ! Grâce au PISTOLET de chez Namco vous aurez vraiment des sensations nouvelles ! Cachez-vous derrière les voitures, les murs, les caisses de bois...

TOP

La belle Lara reprend du service contre une secte mystérieuse, à la recherche de la relique «Dague de Xian». Baladez-vous dans 5 univers subdivisés en plusieurs niveaux, de la Chine à Venise et au Tibet. Lara pourra utiliser 2 objets en même temps, conduire des engins, de nouvelles armes, de nouveaux monstres. Les milliers de fans qui la connaissent seront encore plus ébahis devant sa beauté.

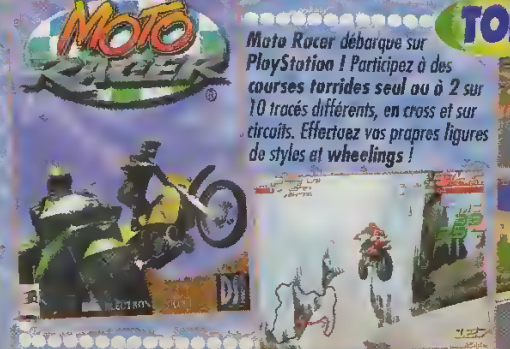


TOP

La référence en matière de jeu de stratégie arrive pour votre console. des missions toujours plus variées, des unités beaucoup plus spécialisées, des scénarios bien plus diversifiés

TOP

STREET FIGHTER EX + ALPHA est enfin là ! Entièrement réalisé en 3D, les mouvements et les enchaînements, basés sur de la Motion Capture, sont beaucoup plus réalistes. D'une jouabilité à toute épreuve, voici la renaissance d'une saga mythique !



TOP

Moto Racer débarque sur PlayStation ! Participez à des courses torrides seul ou à 2 sur 10 tracés différents, en cross et sur circuits. Effectuez vos propres figures de styles et wheelings !

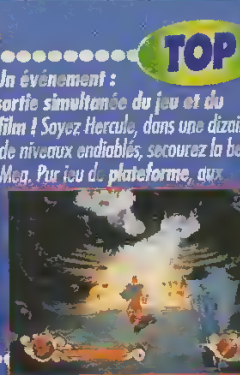
LA PLAYSTATION +1 manette

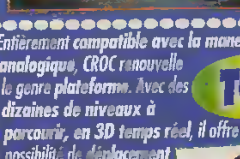
990F

PlayStation

TOP

Un événement : sortie simultanée du jeu et du film ! Soyez Hercule, dans une dizaine de niveaux endiablés, secourez la belle Meg. Pur jeu de plateforme, aux couleurs sublimes, en 3D, des zooms sur les décors, de la fluidité et de la rapidité !!



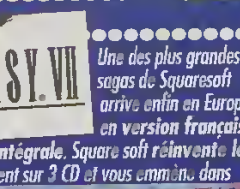


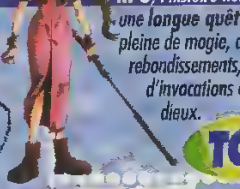
TOP

Entièrement compatible avec la manette analogique, CROC renouvelle le genre plateforme. Avec des dizaines de niveaux à parcourir, en 3D temps réel, il offre une possibilité de déplacement total. Accompagné de super musiques, délivrez les Gobbols du tyran. Leur sort est entre vos mains.

Une des plus grandes sagas de Squaresoft arrive enfin en Europe en version française intégrale. Square soft réinvente le RPG: l'histoire tient sur 3 CD et vous emmène dans une longue quête pleine de magie, de rebondissements, et d'invocations aux dieux.

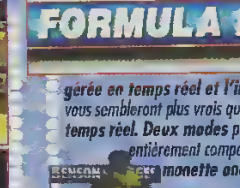
TOP

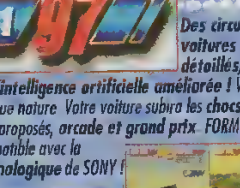




TOP

La nouvelle mouture de FIFA 98 offre toujours la possibilité de jouer seul ou à plusieurs. Jouabilité, fluidité améliorées et nombreuses options feront de ce jeu la nouvelle référence !

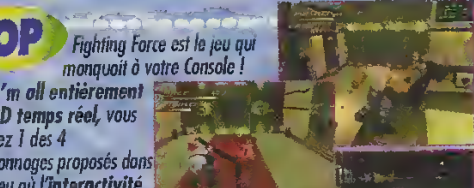




LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

TOP

Fighting Force est le jeu qui manquait à votre Console ! Beat'm all entièrement en 3D temps réel, vous dirigez 1 des 4 personnages proposés dans un jeu où l'interactivité est poussée à son extrême. À vous de choisir une des fins proposées pour arriver à la victoire !

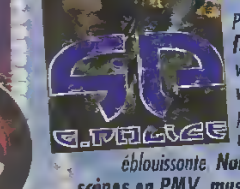


Des circuits et des voitures 2 fois plus détaillés, la météo gérée en temps réel et l'intelligence artificielle améliorée ! Vos adversaires vous sembleront plus vrais que nature. Votre voiture subira les chocs en temps réel. Deux modes proposés, arcade et grand prix. FORMULA 1 est entièrement compatible avec la manette analogique de SONY !

TOP

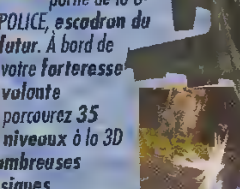
TOP

Un jeu de plateforme d'une richesse rare : décors en 3D, graphismes et personnages et surtout l'atmosphère particulière qui s'en dégage. Vous incarnez ABE, un être étrange qui doit s'échapper de l'endroit où il travaille sous peine de se voir transformer en hamburger, et vous devrez aussi délivrer, avec votre compagnon ELUM, 99 de ses congénères dans des grottes, des forêts, des déserts...



TOP

Vous faites partie de la G-POLICE, escadron du futur. À bord de votre forteresse volante parcourez 35 niveaux à la 3D éblouissante. Nombreuses scènes en PMV, musiques enivrantes et action non stop !



Over the World

Les meilleurs jeux venus

Princess Crown est un jeu fabuleux. Il m'a conquis en un rien de temps par son scénario, sa réalisation et son caractère « addictif » qui fait qu'on y revient sans cesse. Une fois n'est pas coutume, vous incarnez une petite gamine de treize ans, Gradriel, qui a été couronnée princesse pour succéder à sa mère. Désireuse de connaître et comprendre le peuple qu'elle va diriger, elle décide de partir incognito aider ses sujets. Elle se propose de résoudre leurs problèmes, comme retrouver des enfants fugueurs ou protéger un village de l'assaut d'un dragon. C'est le début d'une grande aventure qui va la lier à un jeune paladin et à un vieux loup de mer, et à l'issue de laquelle, après avoir fait son apprentissage de la vie et prouvé sa valeur, elle prendra le trône sous les ovations du peuple. Enfin, cela dépend de vous, évidemment !

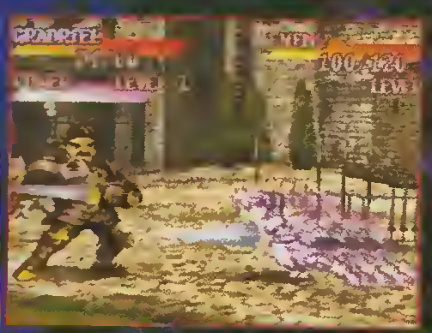
L'action est plutôt simple à première vue puisque Princess Crown est un jeu en 2D (vue latérale), qui combine action et aventure, un peu comme Cadash en son temps. L'aventure est subtilisée par les graphismes des décors et les créatures rencontrées, bourrée de détails attachants. Mais ce qui surprend le plus c'est la partie action : les hostilités donnent lieu à d'épouse un acte scène.

Discuter avec les gens permet de recueillir des conseils pour les combats.

Proserpine, la petite sorcière, est le premier adversaire réellement dangereux que vous rencontrez. Infligez-lui une bonne punition.

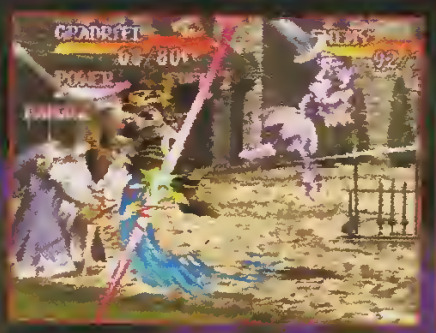
Princess Crown

Saturn



Bréviaire du combat

Le maniement lors des duels est simple mais efficace. Le bouton A sert à utiliser un objet : parchemin, arme de jet ou en-cas. Le bouton B, pressé au bon moment, permet d'esquiver une attaque adverse par un bond en avant ou en arrière. Enfin, C est dédié aux coups d'épée. On peut sauter puis frapper, ou bien s'accroupir pour une attaque en glissade très vive. En mitraillant le bouton C, on enchaîne plusieurs coups alors qu'en le maintenant enfoncé, on réalise un coup spécial type « Dragon Punch », dévastateur contre certains types de monstres. La direction arrière permet de se protéger à l'aide d'un bouclier. Pendant les phases de combat, votre personnage peut à loisir se rapprocher ou s'éloigner afin d'attendre le moment propice pour contre-attaquer. Les escarmouches sont donc de véritables séquences d'arcade qui font appel à vos réflexes et à votre sang-froid. Mais on peut s'en tirer sans être un pro de Street Fighter !



de l'étranger

Ce petit myconoïde (un champignon, quoi !) semble inoffensif... mais il peut vous empoisonner.

L'arcade (lire : réviaire du combat). Le jeu semble long et varié, même si les séquences de combat blasent certains, et la jouabilité est parfaite. De plus, le niveau de difficulté des ennemis est conditionné par le premier combat que vous effectuez dans la cour du château. Le soft s'adapte donc au joueur pour offrir le meilleur challenge possible. C'est sans conteste un des meilleurs jeux Saturn de ces six derniers mois.

Reyda

Princess Crown

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	ATLUS
textes	JAPONAIS
genre	ACTION/RPG

Une réalisation impeccable.
Une jouabilité parfaite.

Plutôt linéaire.

Alors que vous croquez un fruit réparateur, un Dodo belliqueux vient vous chercher des crosses.

Le menu des objets est extrêmement bien conçu. On presse C pour utiliser celui qui est dans la paume de Gradriel.

Les meilleurs jeux de l'année 1997

Player d'OR 97

Les plus grands hits de l'année sur consoles et sur PC.

Le magazine + la K7 vidéo, 42 F.

Sur la K7 vidéo, l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MCM

Ne ratez pas ce hors-série exceptionnel

En vente chez tous les marchands de journaux.

Si on aime à qualifier nos titres de ses RPG du préfixe « Shining », il faut dire que, à une exception près, un « Shining » est une marque de qualité. Dans cette famille de RPG, il faut décerner leur ordre à Shining in the Darkness, qui récemment de Shining the Holy Ark repose sans sur la fameuse 3D. Au fil des cas, par cas, et bien entendu la saga Shining Force à tendance wargame. Tous ces titres ayant comme point commun la même interface. On passera sur les silures, l'expérience ratée de Shining Wisdom pour ne pas dire ferme quelle...

Le troisième volet de la saga de Shining Force est marqué par une opposition entre Force de la 3D. Un environnement 3D qui n'est d'ailleurs pas sans rappeler celui de Dark Savior. Comme ses prédécesseurs, Shining Force III est un RPG tactique qui, pour le petit histoire, fut sans doute une source d'inspiration pour les développeurs de Vandal Hearts. Par définition, un RPG tactique repose sur un système de batailles proches du wargame.

Contrairement à des jeux comme FF VII par exemple, chaque combat est, lui, unique et se termine lorsque vous avez atteint un objectif de victoire prédéfini, ou par la mort de votre leader. Dans certains cas, la victoire est acquise par le simple fait de tuer le leader ennemi, et le plus souvent, il vous faut accomplir une tâche particulière. Les conditions de victoire étant, bien entendu, inscrites en pointillés, il convient de se montrer attentif aux mouvements de l'ennemi pour comprendre rapidement ce qu'il veut en vous. En général, cette phase d'observation implique de faire le compte des pertes.

L'animation des combats est à base de 3D polygonale, un peu dans l'esprit de FF VII.

Heureusement, l'interface est identique aux autres Shining. Aussi, si vous avez joué à Shining the Holy Ark, les menus ne vous posent aucun problème, même en matière d'équipement du personnage ou d'inventaire plus généralement. La grande surprise est incontestablement le ré-

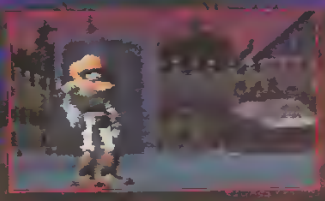
Shining Force III

Saturn

La Shining Force

Au départ, l'effectif de la Shining Force ne compte que quatre combattants. Tout au long de votre périple, vous rencontrerez des personnages susceptibles de se joindre à vous. Ceux-ci sont identifiables à leur nom d'une couleur différente des dialogues accompagnés du portrait correspondant. Si un perso ne se joint pas spontanément, harcelez-le ou tâchez de déclencher un événement clef qui pourrait lui faire changer d'opinion.

L'armée ennemie



Shining Force III

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
SEGA
textes
« BELOUCHISTANAIS »
genre
RPG TACTIQUE

Shining Force en 3D. Combat 3D à la FF VII.

Les textes japonais. Pas encore disponible en France.

La cinématique

Le jeu débute par une séquence cinématique d'intro assez brève mais de très bonne facture. Le scénario étant divisé en plusieurs chapitres, on peut regretter l'absence de cinématique pour illustrer ces transitions.

lution des combats qui est, à l'instar de de FF VII, intégralement en 3D polygonale. Il est vrai que les textures des personnages ne sont pas aussi riches, mais le rendu visuel est des plus concluant. Je dois reconnaître qu'à ma grande surprise, je me suis pris au jeu, au point que les textes en japonais n'ont, pour une fois, pas constitué un obstacle majeur. J'ai ainsi eu du mal à m'arrêter : à peine avais-je terminé un combat qu'un simple coup d'œil sur le suivant m'encourageait à poursuivre ; et c'était reparti pour une ou deux heures. C'est au bout d'un moment je me suis dit qu'il était plus sage d'attendre une version française avant d'atteindre le point de non-retour.

Au cours de cette bataille, en plus de vaincre les ennemis, vous devrez également jouer les aiguilleurs de trains.

Walter

SUNRISE
Horaire : 10 H / 19 H NON STOP !
VPC : 14, rue des Messageries 75010 Paris
LE MEILLEUR SPECIALISTE EN JEUX VIDEO D'IMPORT

PLAYSTATION
BIMHANDAB JAP
FARLAND STORY JAP
SPAWN US
WINNING ELEVEN 3 JAP
FRONT MISSION ALTERNATIVE JAP
HYPER OLYMPIC IN NAGANO JAP
ALUNDRA US
CHOCOBO NO DUNJON JAP
SAMURAI SPIRIT SPECIAL JAP
SUKYU GUNDAI JAP
GRAN TURISMO JAP
TALES OF DESTINY JAP
TEKKEN 3 JAP
PARASITE EVE JAP/US
XENOGEARS JAP
BLOODY ROAR JAP
NEW PAD ANALOGIQUE VIBRANT
CABLE RGB
ETC...

SATURN
X-MEN VS STREET FIGHTER JAP
COTTON 2 JAP
PRINCESS CROWN JAP
WINNING FORCE 3 JAP
GRANDIA JAP
REAL BOUT SPECIAL JAP
AZEL PANZER DRAGON JAP
GRANDIA JAP
BURNING RANGERS JAP
BOMBERMAN FIGHT JAP
DUNJON D DRAGON JAP
SEGA TOURING CAR JAP
BLUE BREAKER JAP
LAYER SECTION 2 JAP
DEAD OR ALIVE JAP
MAGIC NIGHT RAYEARTH US
ETC...

NINTENDO 64
TOONTS STORY JAP
SNOWBOW KIDS JAP
DUAL HEROES JAP
HYPER OLYMPIC IN NAGANO JAP
WILD CHOPPERS JAP
HIKYU NO KEN TWIN JAP
SKY LIMIT JAP
SONIC WINGS ASSAULT US
MARIO KART 64 US
TONY HAWK RACING US
MARISTA 64 JAP
GOLD GAUSS JAP
PACK OFFICIEL JAP
VIDEOS OFFICIEL JAP
PORTE-CLEF OFFICIEL JAP
ADAPTATEUR
ETC...

TOUS LES MAGAZINES JAPONAIS !
NEO-GEO
CD/CART
PC-FX
SFC
GAME GEAR US
Renseignez-vous, sans doute nous l'avons

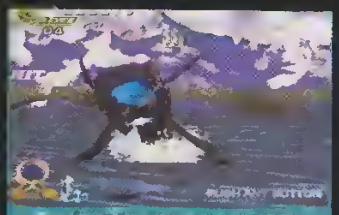
Du choix
Des prix
Un service
et surtout...
DES NEWS !

TEL : 01.47.70.27.04

Elemental Gearbolt

PlayStation

Le scénario d'Elemental Gearbolt est des plus élémentaires : c'est l'histoire de trois filles innocentes, transformées en machines de guerre par les forces du Mal. Un jour, deux d'entre elles se rebellent contre leur maître. C'est le point de départ d'un jeu... de tir au pistolet. À propos, bonne nouvelle pour ceux qui ont acheté (plus de 500 francs) le pack Time Crisis avec le G-Con 45 : Elemental est compatible avec le gun de Namco (ainsi qu'avec tous les autres flingues) ; ils vont enfin pouvoir rentabiliser leur achat. Le délire, c'est que l'on puisse même brancher deux G-Con 45 en même temps ! Mais revenons plus précisément à Elemental, mon cher Watson. Par rapport aux autres productions du genre, celle-ci se distingue par son ambiance gothique et... « panzer dragoonesque » !



Cette séquence sur la mer rappelle également Panzer Dragoon. Et ce boss, celui du niveau du désert de Panzer !

Vous venez juste d'exploser cette cité dans les nuages. Attention en bas, le ciel va vous tomber sur la tête !

Il est mal vu de rentrer en force dans les églises et de s'y battre. C'est pourtant ce que vous faites...

Elemental Gearbolt

date et lieu de sortie
JAPON
éditeur
SONY
textes
JAPONAIS
genre
TIR AU PISTOLET

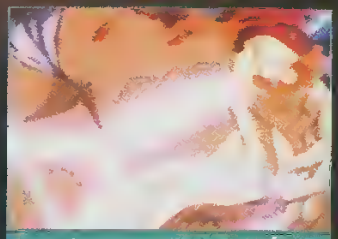
Les mouvements de caméra.

Les musiques parfois superbes.

Le mode Deux joueurs.

L'action moyenne.

La durée de vie limitée.



Les niveaux sont ponctués de dessins animés typiquement nippons et fripons. Ils font office de repos du guerrier.

Certains niveaux tournent hélas à la confusion et à la laideur graphique. C'est le cas de ses grottes.

Cette scène se déroulant au-dessus d'un désert de sable, fait beaucoup penser à Panzer Dragoon... en moins planant.

En effet, de nombreuses scènes font étrangement penser au célèbre shoot them up de Sega. Tant mieux, me direz-vous. Vous progressez dans les niveaux, grâce à un mouvement de caméra en vue subjective (comme dans un doom like), que vous ne maîtrisez malheureusement pas.

Vous disposez de tirs différents, sous forme de sorts. Chacun est adapté à une situation. À la fin de chaque niveau, selon le carton que vous avez fait et le nombre de symples disséminées que vous avez ramassées, vous pouvez augmenter vos points de score ou d'expérience ; ces derniers servent à booster votre vitalité. Finalement, Elemental Gearbolt est un jeu inégal. Il y a de bonnes choses, mais l'ensemble est desservi par une réalisation moyenne.

Bubu, hé, l'emmental !

ENQUETE LECTEURS

Avec *PLAYER ONE* et en répondant à cette enquête lecteur... GAGNEZ DE NOMBREUX LOTS.

ans la limite des stocks disponibles — A retourner avant le 10/02/98 — * Cochez la (ou les) cases correspondantes.

ES JEUX :

- Quels sont les types de jeux que vous préférez * ?
(classez-les en les numérotant par ordre croissant de préférence)

Baston ☐ Jeux de rôles ☐ Shoot-them-up ☐ Plate-forme ☐ Doom ☐
Reflexion ☐ Simulation ☐ Action ☐ Tir ☐
Auto moto ☐ Wargame ☐ Sport ☐ Autre (precisez) .....

- Sur quel jouez-vous * ?

Console ☐ Micro ☐

elle(s) console(s) * :
Super Nintendo ☐ Megadrive ☐ Saturn ☐ Neo Géo ☐
N64 ☐ PlayStahon ☐ Game Boy ☐ Game Gear ☐

- Combien de temps passez-vous en moyenne chaque semaine à jouer ?
..... heure(s)

- Combien de jeux possédez-vous sur console ?
Je possède ..... jeux

- En moyenne vous achatez des jeux * ?
Tous les mois ☐ Tous les 2 mois ☐ 3 à 4 fois par an ☐ Moins de 3 fois par an ☐

- Combien de jeux achetez-vous en moyenne pendant cette période ?
..... jeux

- Quel budget consacrez-vous en moyenne pour l'achat de jeux * ?
Moins de 100 francs ☐ De 100 a 150 francs ☐ De 150 à 200 francs ☐ De 200 a 300 francs ☐ De 300 a 400 francs ☐ Plus de 400 francs ☐

- Quelles sont les 3 raisons qui vous donnent envie d'acheter un nouveau jeu * ?

RAISONS	1ère	2ème	3ème
La publicite des magazines	☐	☐	☐
La publicité télévisée	☐	☐	☐
Les tests des magazines specialises	☐	☐	☐
Les infos ou l'image sur l'emballage d'un jeu	☐	☐	☐
Les CD de démos jouables	☐	☐	☐
Les démos dans les boutiques	☐	☐	☐
Les conseils d'un ami	☐	☐	☐
Les conseils d'un vendeur	☐	☐	☐
Les K7 d'une video de presentation	☐	☐	☐
Autre (precisez)			

9 - Quels sont vos 3 jeux préférés ?
1 ..... 2 ..... 3 .....

10 - Achetez-vous des jeux d'occasion * ?
Souvent ☐ Parfois ☐ Jamais ☐

11 - Faites-vous des échanges de jeux * ?
Souvent ☐ Parfois ☐ Jamais ☐

12 - Où achetez-vous vos jeux * ?
Boutiques spécialisées ☐ Fnac, Virgin, Darty, ☐ Par correspondance ☐ Supermarches, Hypermarches ☐

13 - En import, vous achetez * ?
Des jeux ☐ Des consoles ☐ Rien du tout ☐

LES MAGAZINES :

14 - Vous êtes * ?
☐ Abonné depuis le N° ..... ☐ Lecteur occasionnel
☐ Lecteur regulier depuis le N° ..... ☐ Nouveau lecteur

15 - Si vous avez acheté vous-même votre magazine Player One, quelles en sont les 3 raisons principales * ?

RAISONS	1ère	2ème	3ème
C'est votre journal habituel	☐	☐	☐
Sur les conseils d'un ami	☐	☐	☐
Par simple curiosite	☐	☐	☐
Pour le CD audio de Coolboarders 2	☐	☐	☐
Pour le dossier spécial glisse	☐	☐	☐

16 - Si ce n° de Player One vous a été prêté, vous ne l'avez pas acheté car * :
Vous avez achete un autre magazine dont les titres de couverture vous plaisaient plus ☐
Vous n'avez pas achete de magazine ce mois-ci ☐
Ce numero était trop cher ☐
Vous avez achete un magazine où le CD présente vous plaisait plus ☐

17 - A part vous, combien de personnes lisent votre numéro de Player One ?
..... Personne(s)

18 - Depuis que vous lisez Player One, quelle couverture vous a la plus sédoite ? (voir page 139)
N° .....

19 - Comment trouvez-vous les rubriques de Player One * ?

MENTIONS / RUBRIQUES	tres bien	bien	moyen	limite	mauvais ou ne lis pas
Couverture	☐	☐	☐	☐	☐
Edito	☐	☐	☐	☐	☐
Sommaire	☐	☐	☐	☐	☐
Courrier	☐	☐	☐	☐	☐
Stop Info	☐	☐	☐	☐	☐
Interview	☐	☐	☐	☐	☐
Over The World	☐	☐	☐	☐	☐
Slayer One infos	☐	☐	☐	☐	☐
Arcade	☐	☐	☐	☐	☐
Dossiers	☐	☐	☐	☐	☐
Tests	☐	☐	☐	☐	☐
Vite Vu	☐	☐	☐	☐	☐
Trucs en Vrac	☐	☐	☐	☐	☐
Guides	☐	☐	☐	☐	☐
Zoom	☐	☐	☐	☐	☐
Champion	☐	☐	☐	☐	☐
Top	☐	☐	☐	☐	☐

20 - Etes-vous favorable aux Petites Annonces dans Player One * ?
Oui ☐ Non ☐

21 - Dans l'ensemble, comment trouvez-vous les tests jeux * ?
Trop sevères ☐ Trop gentils ☐ Juste ce qu'il faut ☐

22 - Trouvez-vous le système de notation en % justifié * ?
Oui ☐ Non ☐

23 - Si Non, quel système vous semble justifier * ?
Note sur 20 ☐
Echelle de valeur (bon, moyen, nul ...) ☐
Autre (precisez) .....

24 - Comparez les tests des différents magazines par rapport aux tests de Player One, puis donnez une note à tous les magazines * ?

MAGAZINES / TESTS	+ SEVERES	PAREILS	- SEVERES	NOTE sur 10
Console +	☐	☐	☐	☐
Joypad	☐	☐	☐	☐
CD Consoles	☐	☐	☐	☐
PlayStation Magazine	☐	☐	☐	☐
Playmag	☐	☐	☐	☐
Crazy Games	☐	☐	☐	☐
X64	☐	☐	☐	☐
Game Play 64	☐	☐	☐	☐
64 Player	☐	☐	☐	☐
Consoles News	☐	☐	☐	☐
Nintendo Magazine	☐	☐	☐	☐
Player One				☐

25 - Quelle importance accordez-vous au nombre de pages attribuées au test * ?
Tres important ☐ Important ☐ Peu important ☐

26 - Pour vous un bon test c'est : * ?
Pour un jeu moyen :
Moins de 2 pages ☐ 2 a 3 pages ☐ Plus de 3 pages ☐
Pour un bon jeu :
2 pages et moins ☐ 3 à 4 pages ☐ 5 pages et plus ☐

27 - Quelle importance donnez-vous aux images des jeux testés (insérées dans les pages) * ?
Tres important ☐ Important ☐ Peu important ☐

28 - Quelles sont les 3 rubriques que vous préférez ?

1 ..... 2 ..... 3 .....

29 - Quelles sont celles que vous aimez le moins ?

1 ..... 2 ..... 3 .....

Pourquoi ? .....

30 - quel(s) point(s) voudriez-vous voir abordier ou développer dans Player One ?

.....

31 - quel(s) point(s) voudriez-vous voir supprimé ou réduit dans Player One ?

.....

32 - Avez-vous des remarques ou suggestions à faire ?

.....

33 - Etes-vous lecteur d'autres publications de Player * ?

Manga Player ☐ Player d'Or ☐ Manga Player Video ☐ PC Player Junior ☐
PC Player ☐ Génération PlayStation ☐ 64 Player ☐

34 - En dehors de Player One, quel(s) autre(s) magazine(s) de consoles lisez-vous et combien de fois * ?

MAGAZINES	ABONNÉ	SOUVENT	PARFOIS	RAREMENT	JAMAIS
Console +	☐	☐	☐	☐	☐
Joypad	☐	☐	☐	☐	☐
Playmag	☐	☐	☐	☐	☐
Nintendo Magazine	☐	☐	☐	☐	☐
CD Consoles	☐	☐	☐	☐	☐
64 Player	☐	☐	☐	☐	☐
Crazy Games	☐	☐	☐	☐	☐
X64	☐	☐	☐	☐	☐
Game Play 64	☐	☐	☐	☐	☐
Consoles News	☐	☐	☐	☐	☐
PlayStation Magazine	☐	☐	☐	☐	☐

35 - En général, quels sont les magazines que vous préférez ?

1 ..... 2 ..... 3 .....

36 - Comment choisissez-vous le magazine que vous achetez * ?
(classez vos réponses dans un ordre croissant de 1 à 10)

Les titres de la couverture ☐ La publicité qui lui est faite ☐
Le jeu présenté en couverture ☐ Les concours ☐
Le cadeau offert en couverture ☐ Les conseils d'un ami ☐
Le prix ☐ C'est votre journal habituel ☐
Le nombre de pages ☐ Autre (précisez) .....

37 - La part des Zooms dans Player One vous semble * ?

Trop importante ☐ Justifiée ☐ Pas assez importante ☐

38 - Les démos jouables vous incitent-elles à l'achat d'un magazine plutôt qu'un autre * ?

Oui ☐ Non ☐

39 - Etes vous prêts à payer plus cher un magazine s'il propose des démos jouables * ?

Oui ☐ Non ☐

40 - Entre deux magazines dont l'un propose une démo jouable et l'autre un cadeau, lequel préférez-vous acheter * ?

Magazine avec demo jouable ☐ Magazine avec cadeau ☐

41 - Avez-vous déjà acheté un magazine que vous n'aimez pas d'habitude parce qu'il y avait un CD de démos en couverture ?

Oui ☐ Non ☐

42 - Votre magazine habituel et un autre proposent chacun un CD de démos, que faites-vous * ?

Vous achetez votre magazine habituel ☐
Vous achetez le moins cher des 2 ☐
Vous achetez les 2 sans vous préoccuper de leur contenu ☐
Vous achetez celui dont la démo vous attire le plus sans vous préoccuper de son contenu ☐
Vous achetez le magazine qui vous plait le plus, sans vous préoccuper du CD de démo ☐

43 - Quels sont les 3 cadeaux que vous préféreriez trouver en couverture de Player One * ?

CADEAUX	1er	2ème	3ème
Un gadget (CD audio, regle)	☐	☐	☐
Un guide de tips, soluces	☐	☐	☐
Un CD démo	☐	☐	☐
Une cassette vidéo	☐	☐	☐
Des cards	☐	☐	☐
Des stick'n play	☐	☐	☐
Des posters	☐	☐	☐
Un transfert pour tee-shirt	☐	☐	☐
Un porte-clef avec personnage de jeu	☐	☐	☐
Des reductions sur l'achat des jeux	☐	☐	☐

Autre (précisez) .....

44 - Connaissez-vous le 36.15 Player One * ?

Oui ☐ Non ☐

45 - Oui vous connaissez le 36.15 Player One ; que pensez-vous des rubriques suivantes * :

MENTIONS / RUBRIQUES	tres bien	bien	moyen	limite	mauvais
Presentation générale du service	☐	☐	☐	☐	☐
Mise a jour des News et Previews	☐	☐	☐	☐	☐
Qualité et interêt des News	☐	☐	☐	☐	☐
Diversité et nombre des astuces	☐	☐	☐	☐	☐
Diversité et nombre des solutions de jeux	☐	☐	☐	☐	☐
Mise à jour des astuces et solutions de jeux	☐	☐	☐	☐	☐
Rapidité du temps de réponse sur la Hot Line	☐	☐	☐	☐	☐
Qualité des réponses aux questions (Hot Line)	☐	☐	☐	☐	☐
Qualité et interêt des lots proposés	☐	☐	☐	☐	☐

46 - Participez-vous aux concours Player One * ?

Toujours ☐ Partois ☐ Rarement ☐ Jamais ☐

47 - Si vous ne participez jamais, pourquoi * ?

Vous n'avez pas de Minitel ☐ Vous ne trouvez pas les cadeaux interessants ☐
Vous preferenez le téléphone ☐ Autre (precisez) .....
Vous n'avez pas envie de jouer ☐

48 - Qu'aimeriez-vous voir proposer comme cadeaux dans les concours ?

.....

QUI ETES VOUS ???

49 - Vous êtes * :

Un homme ☐ Une femme ☐ Autre (précisez) .....

50 - Quel âge avez-vous ?

..... ans

51 - Quels sont les 3 derniers films que vous ayez vu au cinéma ?

1 ..... 2 ..... 3 .....

52 - Quel genre de musique écoutez-vous * ?

.....

53 - Quels sont vos groupes préférés ?

.....

54 - Quelle(s) radio(s) écoutez-vous ?

.....

55 - Quelles sont vos émissions TV préférées ?

.....

56 - Quel(s) sport(s) pratiquez-vous ?

.....

57 - Quelles sont vos marques préférées (3 choix maxi)?

1 Fringues .....
2 Sucreries (Mars, M&M's,) .....
3 Boissons .....

58 - Autre des magazines de consoles, que lisez-vous ?

.....

59 - Quels sont vos 3 héros préférés, en dehors des personnages de jeux vidéo

1 ..... 2 ..... 3 .....

60 - Dans votre foyer, êtes-vous équipé de * :

Chaîne HI-FI ☐ Camescope ☐ Baladeur ☐ TV Câble ☐
Discman ☐ Canal + ☐ Magnétoscope ☐ PC ☐
CD-I ☐ Mac ☐ CD-V ☐ Autre (précisez) .....

61 - Pour vous qui possédez un micro, avez-vous un modem * ?

Oui ☐ Non ☐

62 - Avez-vous accès à Internet * ?

Oui, quand je le veux ☐ Oui, occasionnellement ☐ Non, jamais ☐

63 - Vous êtes * :

Collégien ☐ Sans profession ☐ Etudiant ☐
Lycéen ☐ Autre (precisez) .....

Pour gagner de nombreux lots ...

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal /_/_/_/_/_/ VILLE : .....

Toute l'équipe de *Player One* vous remercie d'avoir répondu à ce questionnaire et vous souhaite Bonne Chance.

Pour ne pas abîmer votre magazine, découpez votre questionnaire avec ...

Ayrton Senna Kart Duel 2

PlayStation

Ayrton Senna Kart Duel 2, premier du nom, sorti en novembre dernier au Japon, et seulement deux mois plus tard en Europe, était la première simulation de karting à sortir sur cette console. La prise en main était délicate, mais après quelques tours, on apprécie de bonnes sensations. Dans ce second volet, la possibilité de régler votre kart permet de vous y adapter instantanément. Le mode Deux joueurs, autrefois disponible en liaison, est désormais traité par le biais d'un split d'écran horizontal. Et la bonne surprise, c'est que l'animation n'en souffre pas.

Ayrton Senna était facilement identifiable grâce à son casque aux couleurs du Brésil.

Quand vous avez ouvert tous les circuits, vous devez battre un adversaire en duel. La moindre erreur est fatale.

Ayrton Senna Kart Duel 2

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	GAPS
textes	JAPONAIS
genre	KARTING

La prise en main.
Le pilotage.
Le mode Deux joueurs
L'impression de vitesse.

Les textes en japonais.
Les graphismes.
Le bruit du moteur.

Les graphismes ne sont pas top, mais ce n'est pas non plus catastrophique. Le bruit du moteur est toujours aussi stressant mais, globalement, ASK 2 est meilleur que le premier, et comporte quelques surprises quand vous le terminez.

L'impression de vitesse est vraiment très bonne. Sur le menu à deux côté circuits, vous avez le choix entre huit nouveaux tracés, contre neuf dans la

Le mode Deux joueurs, avec écran splitté, est tout à fait réussi. L'animation reste très bonne.

La vue « extérieure » n'offre pas les mêmes sensations que la vue subjective, et se révèle même moins jouable.

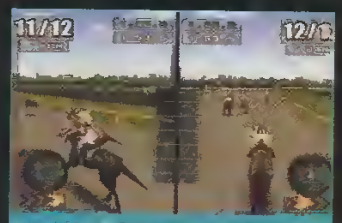
Finalement, vu que les textes sont en japonais, mis à part quelques menus en anglais, je vous conseille d'attendre la sortie de la version européenne, plus que probable. Mais si vous ne pouvez pas patienter, foncez, vous n'aurez pas à le regretter.

Obon

S'il y a bien un jeu dont je ne me méfiais pas, c'est Gallop Racer 2. Certes les courses de chevaux sont très prisées au Japon, surtout des jeunes, mais la qualité et le soin apportés à la réalisation de ce jeu sont étonnants. C'est simple, les premiers minus font penser à Kaye Kacer, en mieux.
Parmi les modes de jeux proposés, le plus intéressant est celui où vous gérez la carrière d'un (ou d'une) jockey professionnel. Vous choisissez alors les courses auxquelles vous participez, gagnez des points de renommée — « jockey points » — qui ouvrent les portes de prestigieux derby.

Une dizaine de paramètres interviennent lors de l'achat des chevaux : l'âge, l'endurance... et le prix !

Extrême, mais tout est compréhensible sans effort. Vous devez posséder plusieurs canassons car, entre chaque compétition, il faut les laisser se reposer,



Un deuxième mode « Splitté » offre une plus grande sensation de vitesse.

Il faut absolument respecter le comportement naturel du cheval, sous peine de perdre rapidement son contrôle.

Gallop Racer 2

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	TECMO
textes	JAPONAIS
genre	ÉQUITATION

Réalisation impeccable.
Jeu à deux impressionnant.
Menus en anglais accessibles.

Absence de sauts d'obstacles.

PlayStation

Gallop Racer 2

Évidemment, vous vous procurez vos montures en fonction de ces jockey points, et le choix des chevaux est déterminant dans la réussite de chaque course. Leurs caractéristiques sont détaillées à et les inscrire dans celles où ils ont leur chance. N'allez pas monter un « sprinter » pour un 3 000 mètres... Les courses proprement dites sont d'un réalisme époustouflant : les chevaux sont bien modélisés, leurs mouvements naturels, tout comme les postures des jockeys. Pour arriver dans les premiers, il faut à la fois être ferme et indulgent avec votre monture, et ne pas trop contrarier sa trajectoire. Avec vos premières victoires s'installer l'envie de continuer, de gagner à nouveau, et vous serez vite scotché à ce jeu.

Reyda

La course est d'un grand réalisme, et les angles de vue disponibles ne gênent pas le joueur, au contraire.

Le jeu à deux par écran splitté offre des sensations excellentes mais ne permet pas de gérer une carrière de jockey.

MAXXI-GAMES

161 RUE DE CRIMEE
75019 PARIS
TEL : 01 40 34 86 86
FERME LE LUNDI (M°CRIMEE)

6 RUE D'ARRAS
75005 PARIS
TEL : 01 44 07 03 77
(M°CARDINAL LEMOINE)

34 RUE DE MALTE
75011 PARIS
TEL : 01 48 05 88 05
(M°BIERKAMPF)

120 BIS RUE DU VIEUX
PONT DE SEVRES
92100 BOULOGNE BILLANCOURT
TEL : 01 41 41 00 36
(M° MARCEL SAMBAT)

16 RUE PAUL BERT
94130 NOGENT S/ MARNE
TEL : 01 43 94 23 74
(BUS : 120 ET 114)

80 BIS RUE DU GENERAL
DE GAULLE
77000 MELUN
TEL : 01 64 52 85 85

19 AV FONTAINEBLEAU
94270 KREMLIN BICETRE
TEL : 01 49 58 89 89
OUVERT TOUS LES JOURS

COURS MARIE
50100 CHERBOURG
TEL : 02 33 01 76 29

NOUVEAU!!!
18, RUE DE JOUY
75004 - PARIS
TEL : 01 42 76 91 92
M° : St. PAUL

113 AV. GALLIENI
93170 BAGNOLET
TEL : 01 48 97 11 97
FERMÉ LE MARDI
M° GALLIENI

25 AV. DU GENERAL
BILLOTTE
94000 CRETEIL
TEL : 01 49 80 04 28
(M°CRETEIL PREFECTURE BUS 281)

Toute l'équipe de MAXXI-GAMES vous souhaite une bonne et heureuse année 1998 et vous garantie toujours les meilleurs prix pour cette nouvelle année !!!

299 F

299 F

329 F

329 F

329 F

349 F

299

369 F

369 F

449 F

469 F

449

399 F

399 F

399 F

449 F

299 F

299 F

299 F

469 F

329 F

329 F

329

Vous êtes franchisé, indépendant ou même particulier, rejoignez l'équipe la plus performante du marché !!!

Nous vous garantissons :
- Les meilleurs tarifs de France sur les jeux 32 Bit Euro
- Les meilleurs délais de livraison
- Une formation théorique et pratique
- Un suivi régulier
- Un important budget publicitaire
- Un stock d'occasion adapté à vos besoins

Contactez Mr Frontela au : 01 43 15 33 66

A RETOURNER : 34 rue de Malte 75011 Paris

PRODUITS	QUANTITÉ	CONSOLE	PRIX

Nom,Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ☐☐☐☐☐ Ville : .....

Telephone : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

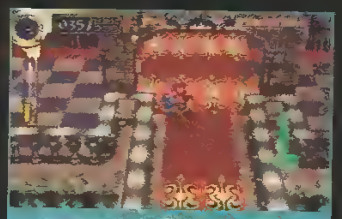
Avant tout envoi téléphon pour connaître la disponibilité et les dernières nouveautés

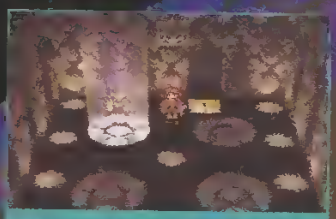
Frais de Port :	35F
TOTAL :	

REGLEMENT :
☐ Chèque bancaire Postal
☐ Mandat

On l'attendait longtemps, ce petit dernier de chez Konami. Mêlant le jeu d'aventure/action, avec des données de RPG, vous incarnez un jeune garçon qui part à l'aventure dans une tour magique, édifice millénaire posé au milieu du désert, afin de retrouver des œufs de monstres pour les vendre. Ou en faire de nouveaux compagnons d'aventure : les monstres, plus les qu'ils sortent de leur œuf, peuvent en effet être apprivoisés pour devenir de fidèles alliés, bien utiles pour affronter les créatures hostiles. Vraisemblement, le jeu vous place au centre de l'écran, et vous pouvez faire tourner la caméra librement et choisir l'angle de vue. Vous vous déplacez case par case, tout comme les monstres, et devez donc ruser pour éviter d'être encerclé ou coincé contre un obstacle. Une carte, plutôt

La gestion de l'équipement est plus cruciale que jamais : si vous mourez tout est à refaire


Certaines halle sont très agréables à l'œil. Vous pouvez vous y reposer pour récupérer vos « HP »


Voici la pièce où vous choisirez, plus tard, les bêtes que vous aurez dressées.

Other Life, Azure Dreams

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
KONAMI/KCET
textes
JAPONAIS
genre
LABYRINTHE/RPG

Un nouveau donjon à chaque partie.
Les monstres alliés.
Le design des personnages.

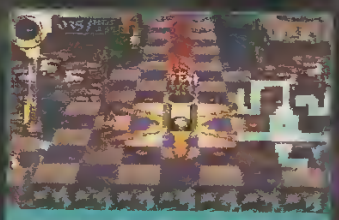
Les graphismes pas terribles.
L'interface compliquée.

Other Life, Azure Dreams

PlayStation

Les combats donnent lieu à des animations amusantes. Ne vous laissez pas encercler...

Heureusement, vous pouvez le ne pas tourner en rond trop longtemps. Bien qu'il le jeu entier, que le labyrinthe, sur plusieurs niveaux, est généré de façon aléatoire, Other Life a tout pour rappeler Furai No Shiren, qui semble être le modèle de référence. Techniquement, on note une petite faiblesse au niveau des graphismes et de l'animation. Mais tout le reste est enchanteur, les thèmes musicaux et la jouabilité étant bien peaufinés. Seul ombre, donc, dans cette quête aux cœurs de monstres, si ce n'est la grande difficulté de l'aventure. Lorsqu'on meurt, on est catapulté au début de l'aventure, et on redescend au premier niveau d'expérience. Mais rassurez-vous, vous conservez les monstres qui vous accompagnent, ainsi que les niveaux, et découvrez des cartes plus intéressantes, les armes plus performantes, et on se prend à rêver de jouer à l'un stalactite le dernier étage de cette satanée tour...


Les niveaux sont reliés par des espèces d'ascenseurs.

Rayde

RESTEZ SUR LA BONNE PENTE !

10 séjours à AVORIAZ à gagner.*

POUR JOUER, TÉLÉPHONEZ AU 08 36 68 01 10 OU TAPEZ 3615 SEGA*****

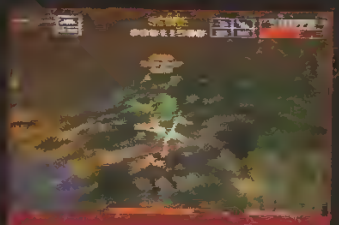
DU 5 JANVIER AU 15 FÉVRIER 1998

Et pour ne pas perdre la main, continuez à glisser avec Steep Slope Sliders et Winter Heat.

Wild Choppers

Nintendo 64

Wild Choppers, l'arlésienne de la simulation d'hélicoptère, est enfin sorti de son hangar ! On attendait un « Strike Killer » sur N64, on se retrouve avec un jeu plus proche de Thunderhawk Firestorm 2 — ce qui n'est pas plus mal.
Le scénario est sans originalité : dans un futur proche, dominé par des guerres nationalistes, une organisation terroriste profite de l'anarchie pour tenter de prendre le pouvoir. Un groupe de huit pilotes d'élite, surnommé les Wild Choppers, va la combattre. Chacun de ses membres possède son proche hélico, au look et aux caractéristiques radicalement différents : gros transporteur ressemblant à une baleine, hybride entre un hélico et un « Zéro », etc. Les missions, si elles ressemblent à celles de Soviet Strike, sont nettement moins bien scénarisées. Après un bref briefing, vous équipez l'engin de votre choix avec des missiles anti-aérien, anti-chars, des bombes et des leurres... et c'est parti !


Ce Rambo s'agrippe à votre hélico, vous empêchant de manœuvrer comme vous voulez.

Ce radar fait partie de vos objectifs. Méfiez-vous, dès que vous l'approchez, des chars et des hélicos se ramènent.

Lorsque vous avez un missile à tête chercheuse aux fesses, lâchez un leurre ! Le missile sera attiré par sa chaleur.

Wild Choppers

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	SETA
textes	JAPONAIS
genre	SIMU. D'HÉLICOPTÈRE

+ La 3D. Les combats.

– La stratégie. La lenteur. Impossibilité de changer d'hélico entre chaque mission.

En cours de jeu, l'action est moins subtile que dans un Strike, et strictement concentrée sur la destruction des objectifs et le ravitaillement. Par contre, les combats sont plus jouables et nettement plus intéressants. Notamment grâce à la vue, proche de celle d'un simulateur de vol. Quel plaisir d'éviter un missile à tête chercheuse en lançant un leurre, ou de suivre le sien jusqu'à l'impact fatal ! Bref, comme son nom l'indique, Wild Choppers est une « simulation » d'hélicoptère bien sauvage.

Bubu

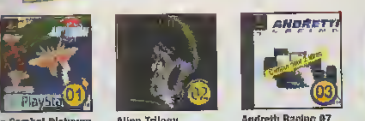
Comme dans Soviet Strike, détruisez les baraquements pour récupérer des munitions, de l'énergie, et autres bonus.

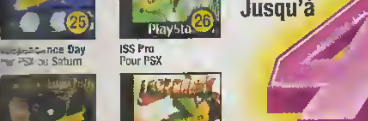
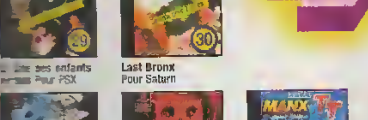
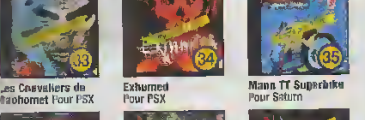
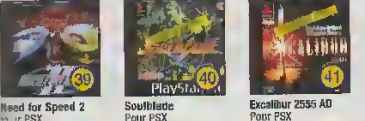
Escortez cet avion tout en déviant les tirs ennemis avec des leurres, et en éliminant ces salopards avec vos missiles.

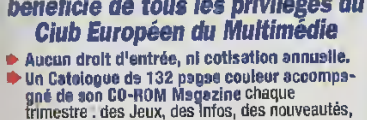
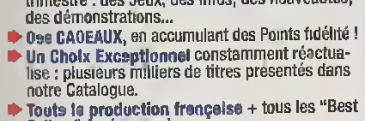
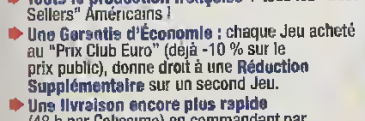
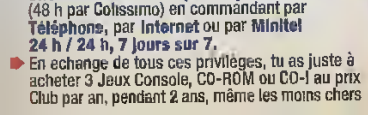
Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème

Club Européen du MULTIMEDIA

C'est le bon plan ! pour acheter tes jeux moins cher !



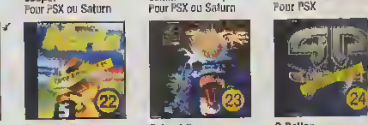
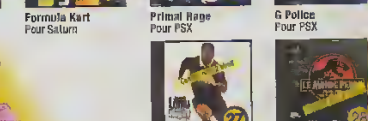
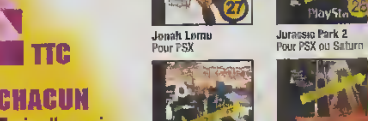
Jusqu'à **4 JEUX 99 F TTC AU CHOIX** CHACUN + Frais d'envoi

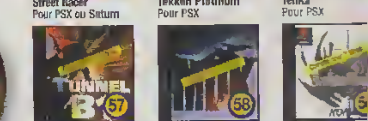
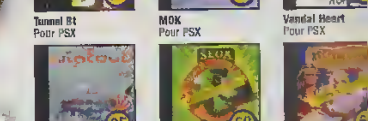
Offre valable jusqu'au 30/06/98

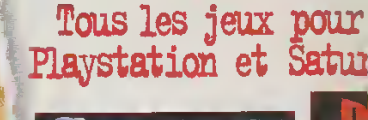
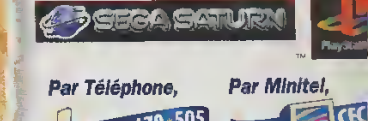
Et en plus... Un Cadeau de bienvenue !

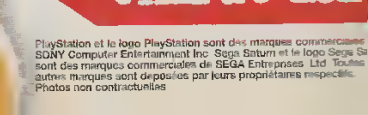
Si tu réponds dans les 8 jours

Formula One 97 Pour PSX — Final Fantasy VII Pour PSX — Odd'World Pour PSX — V Rally 97 Pour PSX — Tomb Raider 2 Pour PSX



Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimédie

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CADEAUX**, en accumulant des Points fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie** : chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone**, par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En echange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

BON D'ESSAI GRATUIT

PS33

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN OU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1er	2e	3e	4e
N°	N°	N°	N°

Attention : Certains titres comptent double

Envoyez moi le(les) Jeu(x) dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon Cadeau Gratuit. Si dans les 10 jours je ne suis pas entièrement satisfait je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de rejoindre le Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 Jeux Consoles, CD-ROM ou CD-I au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire le recevoir, je n'aurais rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe « mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

Pour mes jeux, je choisis une version : ☐ PSX ☐ Saturn

Je possède également un ordinateur : ☐ PC ☐ MAC

Un Cadeau-Surprise si je réponds sous 8 jours

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN OU MULTIMÉDIA NI DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

☐ Je choisis 1 JEU (hors compte double) : je joins mon règlement de 136,90 F (99 F + 34,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 2 JEUX (ou 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 237,90 F (199 F + 38,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 3 JEUX (ou 1 JEU + 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 336,90 F (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 4 JEUX (ou 2 JEUX compte double) : je joins mon règlement de 436,90 F (399 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (* Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia)
☐ CB N° _____ Expire le _____

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg 35 F — Dom Tom 40 F — Autres pays : nous consulter
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F

Date _____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme ☐ Mlle
Nom _____ Prénom _____
Né(e) le _____ Tél _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur

Multimédia Concept International - 46 Boulevard Jourdan - 75014 Paris - Tél : 43 29 12 12 - RNC au capital de 100.000 F - RCS Paris B 408 408 331 - Minitel : 3 Kaos - Tél : 0 836 670 505

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Playstation et Satur

SEGA SATURN

Par Téléphone, 0 836 670 505 — Par Minitel, 3615 CEC

Chirdé ici

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques commerciales de SEGA Entreprises Ltd. Toutes autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

Einhänder
PlayStation

SquareSoft poursuit sa diversification. Après le jeune Ehrgeiz, l'éditeur nippon s'élance dans le shoot them up avec Einhänder (non, ce n'est pas le HighLander) ! Vous connaissez les productions Square, elles ne font pas les choses à moitié. Vous ne serez donc pas surpris si l'on vous annonce, tant bien qu'Einhänder (c'est ch... à écrire !), se place sur le podium des meilleurs shoot them up sur 32 bits. Et ce n'est pas grâce à son scénario — une histoire de guerre entre la terre et la lune, jusque-là classique ! — dans lequel vous incarnez un « Einhänder », V très impliqué dans cette guerre, qui pourchasse un méchant mécha (une espèce de machin, entre le vaisseau et le robot) désarmé, ou presque... C'est en récupérant des armes sur les ennemis, que vous devenez un véritable Robocop. Il existe deux pistes différentes, dont deux archées de seule modèles de mechas. Une fois votre engin configuré à votre goût, vous devenez tellement puissant que vous pouvez même enchaîner les espèces de Hits Combos. La chose ! La réalisation est très bonne, tout en 3D, avec de superbes effets visuels et une animation nickel. De plus, une fois n'est pas coutume, ce shoot them up est (relativement) long. D'ailleurs, quand on croit avoir enfin terminé le jeu, le scénario nous réservent quelques surprises de taille... Bref, c'est du 100 % qualité SquareSoft. Mais attention, malgré ce côté ludique, Einhänder n'est pas le FF VII du shoot them up. C'est juste un très bon jeu, dans son genre.

Bubu

Récupérez les armes spéciales sur les ennemis et pointez-les vers eux, ça leur fera les pieds !

Ça tire en haut, en bas, au milieu... Au secours !

Les boss utilisent une flopée d'armes et sont très résistants. Moins lorsqu'on trouve leur point faible.

Einhänder

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
SQUARESOFT
textes
JAPONAIS
genre
SHOOT THEM UP

Armement.
Durée de vie.
Effets visuels.
Surprises.

Graphismes pas si top.
Certains (genre moi) auraient préféré un shoot vertical.

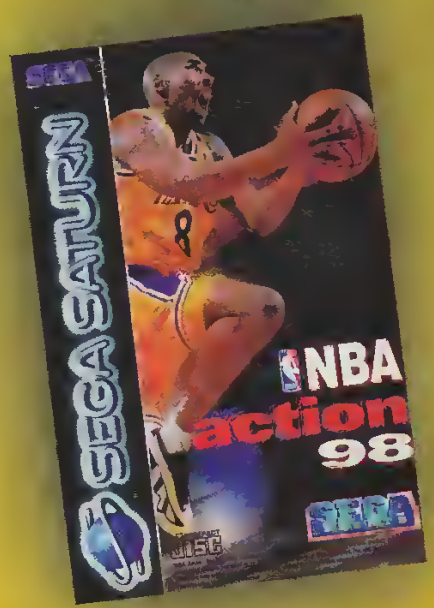
Les scènes en 3D isométrique sont très esthétiques. Mais elles font surtout office de transition, entre deux vrais moments d'action.

Vous êtes coincé entre deux rayons laser, votre marge de manœuvre est vraiment étroite.

Des boss parmi d'autres...

DANS LEQUEL DE CES SPORTS SEREZ-VOUS LE PLUS FORT ?

Avec **SEGA SATURN**, gagnez des jeux Winter Heat, NBA Action 98, NHL Hockey 98, Steep Slope Sliders et des montres !



SEGA SATURN™
ON N'EST PAS SUR LA MEME PLANETE.

Pour participer au concours, composez 36.15 Player One sur votre Minitel et tapez *1

Aerofighters Assault

machine
NINTENDO 64
éditeur
VIC TOKAI
texte
ANGLAIS

Aerofighters se veut être l'équivalent N64 d'Air Combat (PlayStation) ou de Wing Arms (Saturn). La présentation est très moyenne et s'il n'y a pas de ralentissement flou intégral à la N64, on jouait

ce genre artificiel à un mauvais jeu 32 bits. Question jouabilité, ça passe encore, bien que l'interface ne soit pas des plus évidente à dompter. Bref, aucun intérêt pour les novices, idem pour les mordus de « dogfighting », qui courent droit à la frustration.

Wolfen, NRV

Blue Breaker

machine
SATURN
éditeur
HUMAN
texte
JAPONAIS

Cinquième jeu pour la C-FX, plus précisément, vous incarnez Jeanne, un héros tout en rondeurs actuellement une fille à l'épaisseur bi-dimensionnelle. Mais si l'idée de départ est amusante, la réalisation, indigente, ne suit pas, et le jeu n'a au final rien de divertissant. À mettre des tas de trucs mieux ficelés sur Saturn, pour ne pas tomber dans oublis, qui ne fait même pas honneur à la FX-C. Dommage car il

contient des tas de trucs intéressants, sa bulle qui le rend sentuelle, qui permet de neutraliser les filles...

Reyda, déçu

Blue Knight - Berzerga Monogatari

PLAYSTATION
éditeur
TAKARA
texte
JAPONAIS

Ce jeu d'action, où l'on est aux commandes d'un mecha blindé, se de qui rappelle les fans de la série Armored Trooper Votoms, dont il est inspiré. Il propose une partie aventure aux graphismes lisses et une grande

liberté dans la « customisation » des machines de combat. Il renferme, en théorie, un potentiel intéressant. Hélas, la partie combat se déroule d'une façon un peu confuse, et semble finalement pas assez de possibilités. La 3D employée est vraiment très lite, et il n'y a aucun effet marquant pour relever le niveau technique. Mais il dégage quand même comme un certain plaisir plus vide de mécanique, que de sensations.

Reyda

Bubble Symphony

machine
SATURN
éditeur
VINC
texte
JAPONAIS

Bubble Symphony n'est rien d'autre que l'adaptation du célèbre Bubble Bobble, sorti il y a de nombreuses sur Amstrad. Le principe est simple : vous devez éliminer tous les ennemis présents à l'écran. Pour ce faire, vous pouvez cracher des bulles qui les emprisonnent, avant de les tuer en éclatant

les dites bulles. Ces dernières servent également à aider à des endroits trop haut. Il suffit de rebondir sur une bulle en maintenant le bouton de saut enfoncé. Les 2 players peuvent jouer simultanément sur le même tableau. Ils ne peuvent pas se tuer, mais sont néanmoins

nous. C'est à dire qu'éliminer le plus d'ennemis et récupérer les bonus qu'ils laissent en trépassant. Vous aurez aussi des boss à battre, avec des options représentant des éléments comme le vent, l'eau, la foudre... Vous aurez également alors des armes. Il suffit de les passer pour libérer l'élément contenu. Bref, ce Subtle s'avère surtout sympathique...

Chon

Cotton 2

machine
SATURN
éditeur
SEGA/SUCCES
texte
JAPONAIS/ANGLAIS

Cotton 2, dont le premier épisode était sorti sur NES et Mega Drive, est un shoot'em up mignon tout plein, dans la lignée des Fantasy Zone et autres Pop'n Twin Bee. Il vous met dans la peau d'une petite sorcière chevauchant un balai. Dont le mission est la destruction de diverses créatures maléfiques, sous divers sortilèges d'un conte de fées. Techniquement, c'est correct, le scroll est le mouvement et le jeu en 2D avec des bosses en 3D (comme Donkey Kong Country), se maintiennent du système de surprise-pick, des Hits Combos, des monstrueuses ennemis tués, et des images (bonus) évolutives. Enfin, il est à noter que ce jeu vient tout juste de sortir en Angleterre. Étrange!

Wonder

Dual Heroes

machine
NINTENDO 64
éditeur
HUDSON
texte
JAPONAIS

Un jeu de baston médiocre, sur un ring, flottant dans un univers en 3D. C'est tout ce que j'ai à dire sur Dual Heroes. Malheureusement, les jeux Hudson sont autrement plus réussis, mais là... C'est mou, un peu inspiré de Final Fight

qu'on peut jouer à deux contre l'ordi, il n'y a que trois boss ne utilisés, d'où des enchaînements plus ou moins faciles. Ailleurs, les graphismes eux-mêmes

sont peu mirifiques, on dirait des super héros ringards, genre Ninja Man! En plus, l'ambiance est aussi pathétique que possible. Bref, ce jeu ne devrait plaire à personne.

Reyda

Nanatsu Kaze

machine
SATURN
éditeur
ENIX
texte
JAPONAIS

Pour son premier jeu sur 32 bits, Enix a contribué un peu aux hostilités, puisque ce n'est pas d'un RPG du type Final Fantasy que Nanatsu Kaze no Shima Monogatari est, plutôt une sorte de livre de contes interactifs, haut en

couleur, qui se joue un peu comme à un dessin animé interactif. Rapportant l'univers fantasmagorique de l'illustrateur Keita Amemiya, ce jeu propose des graphismes étonnants et une animation très réussie. Dans la peau d'un orphelin des sept vents, le professeur Gray, vous devez explorer l'île aux Sept vents et rencontrer tous ses habitants, si possible en vous y faisant des amis. Les créatures mythiques sont supplantées et leur apparence est belle. Un jeu de mots

sur leur nom, qu'hélas seul un Japon le peut saisir. Au fil de la partie, Nanatsu Kaze construit un roman illustré, qui reprend point par point vitre progression, et que vous pouvez consulter à l'infini. Excellente idée, réalisation à la hauteur... ce jeu pourrait vraiment plaire, mais la langue est sans doute un très grand obstacle. Enfin, un peu de prose sur consoles, ça ne fait pas de mal!

Reyda

Saturn Bomberman Fight

machine
SATURN
éditeur
HUDSON
texte
JAPONAIS

Avec Saturn Bomberman Fight, Hudson nous propose d'incarner une nouvelle fois les célèbres poseurs de bombes. Le concept ne change pas : vous devez toujours exploser les adversaires à l'aide de vos bombes. Mais plus, on peut choisir des personnages aux caractéri-

tiques différentes (puissance de lancer de bombe, rapidité...). Autre nouveauté, les bombermen possèdent désormais des points de vie, et il ne suffit plus d'une simple bombe bien placée pour éliminer l'ennemi. Les joutes sont donc plus longues. Cette bonne idée est malheureusement desservie par une réalisation en 3D très moyenne, une jouabilité médiocre et des graphismes de piètre qualité. Pour l'avoir compris, un jeu à éviter.

Lefou, bombeur kman

Ça glisse au pa

L'an dernier, à la même époque, c'était le néant. Le monde était plongé dans une période d'obscurantisme. Et soudain, la lumière fut. Sorti d'on ne sait où, arriva Cool Boarders. En quelques semaines, ce jeu de snowboard, pourtant accueilli dans l'indifférence, fit un véritable carton. Motivés par un tel succès, les développeurs de tous bords se sont livrés à un duel acharné, à coup de routines de programmation et d'originalités, pour imposer leur jeu de glisse et, pourquoi pas, déboulonner Cool Boarders de son piédestal. Snowboard, ski, J.O. d'hiver... À quelques semaines des Jeux Olympiques d'hiver de Nagano (Japon), passage en revue des prétendants au titre !

PlayStation

Depuis Cool Boarders, vous êtes nombreux à avoir été conquis par le snowboard et, au moins autant, à guetter le très attendu second volet. Nous vous le présentions en Over the World, en septembre (PO 79) : aujourd'hui, place au test !

En quelques années, le snowboard, discipline marginale à ses débuts, s'est démocratisé au point qu'il est enfin reconnu par le CIO (le Comité international olympique) comme sport olympique à part entière. Il sera donc présent aux prochains J.O. d'hiver de Nagano, dans quelques semaines.

Mais le snowboard, c'est avant tout un état d'esprit, pour ne pas dire un style de vie. Cool Boarders 2 correspond tout à fait à cette définition, tout en conservant cet aspect arcade extrême qui caractérisait déjà le premier volet. Il semble que les développeurs de UEP Systems ont pris acte des reproches de l'ensemble de la presse spécialisée, émis à l'encontre de son premier bébé. Ils ont corrigé quelques défauts mineurs, et ajouté tout ce qui manquait à son prédécesseur. État des lieux.

À FOND LE FUN !

Lorsqu'on est face au menu principal, on ne sait vraiment pas où donner du paddle tellement les choix sont nombreux. Un peu de freestyle est donc idéal pour se (re)familiariser avec l'interface, qui demeure globalement identique au premier volet. Au passage cela permet de constater que les graphismes et l'animation n'ont pas tellement évolué : ils restent donc très concluants. Enfin, les musiques ont pris une orientation légèrement « technoïsante », qui ne paraît pas des plus judicieuses (NDLR, eh oui Wolfen, c'est pas du Magma), mais bon.

L'étape suivante consiste à affronter huit snow-

Dossier réalisé par Wolfen

Le jeu à deux était le mode qui manquait le plus à Cool Boarders. C'est désormais possible avec deux splits d'écran disponibles. Et l'animation ne s'en ressent quasiment pas.

Difficiles à prendre, les raccourcis vous emmènent dans des passages délirants tels que cette mine de cristal.

En championnat, les positions de départ sont déterminées en fonction de la qualité de deux sauts de « qualification ».

LE DOMAINE SKIABLE

L'étendu du domaine skiable a plus que doublé par rapport au volet précédent. Vous disposez désormais de dix pistes standards toujours aussi délirantes, dont la moitié (au moins) renferme des raccourcis. Parmi les grandes nouveautés, il y a le « snow-park ». Il s'agit d'une piste très large, équipée d'obstacles, de tremplins... bref, de tout ce qui peut pimenter la vie d'un surfeur passionné.
Il faut également compter avec le half-pipe. Cette piste toute droite aux bords relevés en « U » permet d'exprimer sa maîtrise des acrobaties.
Enfin, pour compléter ce paradis du surfeur, trois tremplins permettent de réaliser un unique saut, noté en fonction de critères techniques et esthétiques.

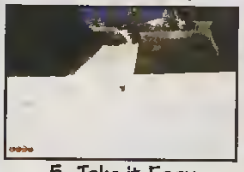
PISTES STANDARDS

1- White Resort

2- Sunset Down Hill

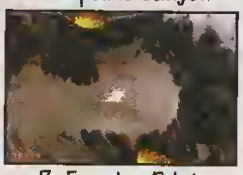
3- Bear in the Forest

4- Railroad Trip

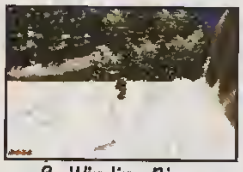


5- Take it Easy

6- Pipeline Canyon



7- Freezing Point



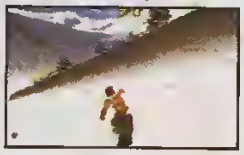
8- Winding River

9- Snow Ruins

10- Dive into the Cave

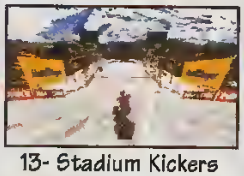
PISTES SPÉCIALES TRIX

11- Boardpark



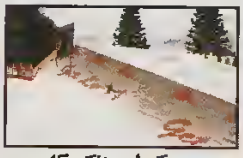
12- Half-Pipe

TREMPLINS



13- Stadium Kickers

14- Ice Fang



15- Titan's Toe

boarders chevronnés au cours d'un championnat, afin d'ouvrir toutes les pistes. S'il s'agit de vitesse pure, votre position de départ est déterminée au préalable par des notes obtenues lors de deux sauts sur l'un des tremplins. Ce n'est pas tout, puisque la différence de points avec le meilleur se traduira par un handicap de temps infligé au départ.
Une fois le titre de champion remporté et toutes les pistes ouvertes, vous pourrez alors vous replonger dans l'ambiance du premier Cool Boarders, en tombant les chronos, les records de figures et les scores du combiné. Ce ne sont plus cinq mais dix pistes qui vous attendent, la moitié d'entre elles étant agrémentée de raccourcis. Enfin... raccourcis, d'un point de vue strictement géographique. Ils sont tellement techniques et difficiles à pren-

L'ENCYCLOPÉDIE DES ACROBATIES

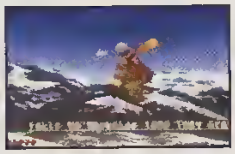
L'aspect « stunt » (ou acrobatie) a été considérablement enrichi en un an. Si l'on retrouve les mêmes sauts de base (sauts périlleux, vrilles ou combiné des deux), le nombre de chopes a, lui, quasiment triplé. De plus, il est désormais possible de combiner plusieurs chopes lors d'un même saut. Voici la liste de ces prises de surf en images, plus les manips pour les réaliser.

1- Nose Grab

2- Mute Grab

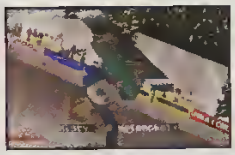
3- Stiffie

4- Tweak



5- Indy Grab

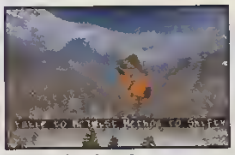
6- Tail Grab



7- Melancholy

8- Stalefish

9- Lien Air



10- Method

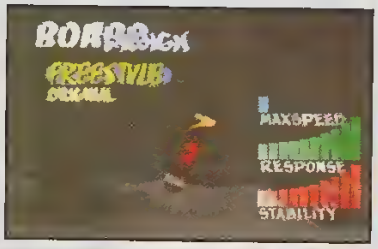
11- Indy Nosebone

Il existe trois autres chopes, dont les manips ne sont pas présentées sur les écrans de chargement. Les voici :

Shifty : L1 Freshfish : ↓+R2 Shuffle : L1 puis L2

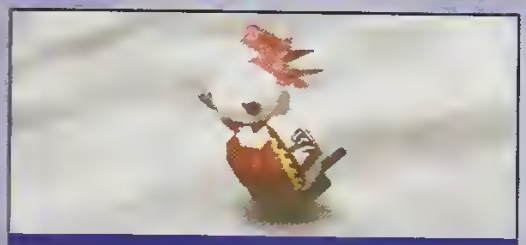
ÉDITEUR DE PLANCHES

Tous ceux qui se sentent une âme d'artiste pourront réaliser le design de leur planche à l'aide d'un petit utilitaire graphique. Pour cela vous disposez d'une trentaine de motifs de base à enrichir, comme bon vous semble, grâce à une demi-douzaine d'outils. Son utilisation n'est pas très instinctive, mais avec un peu d'effort, on peut arriver à des résultats concluants.
Une fois votre œuvre sauvegardée, elle viendra s'ajouter à la liste des planches déjà disponibles à l'écran de sélection.



Toujours en championnat, vous affrontez huits concurrents.

En remportant le championnat, vous gagnez le droit de participer au mode Hard, puis ensuite au mode Miroir.



En remportant toutes les coupes, on retrouve la compagne d'une vieille connaissance...

dre qu'on peut les considérer comme des « rallongis ». Là encore, il y a des planches spéciales à obtenir, ainsi qu'une « bonne femme » de neige, dont la vitesse de pointe flirte avec les 150 km/h !
Pour souffler de temps à autre, un conseil : détendez-vous sur la piste « boardpark », où le but consiste à exécuter des sauts et jouer avec le décor ; autrement dit à être le plus cool possible ! Plus sérieusement, vous pourrez relever le challenge des trente points à atteindre sur la piste de half-pipe. Ce score prend en compte cinq caractéristiques, notées sur dix, comme la maîtrise des manœuvres de base, l'amplitude, la rotation et la qualité de l'atterrissage de vos sauts ; le mérite technique parachevant enfin le tout.
Au cas où vous n'en auriez pas assez, rendez-vous ensuite sur les tremplins afin de tomber

Le mode Freestyle est l'un des nombreux modes de jeu. On y retrouve la remise des coupes récompensant vos perfs de vitesse, d'accrobaties ou en combiné.

COOL BOARDERS 2

les records de la figure la plus extrême, ou bien travailler votre technique dans le challenge Master. Voilà pour les fondus de chronos et de records.

Désormais, Cool Boarders 2 est également synonyme de convivialité avec la possibilité de jouer à deux par le biais de l'écran splitté. Là aussi, l'aspect accrobatie est important — les points attribués après chaque saut vous donnant un boost temporaire sensible. Bref, cette année, si la concurrence s'annonce rude, Cool Boarders 2 n'en demeure pas moins l'un des grands favoris dans la course au succès.

développeur	UEP SYSTEMS
éditeur	SONY
textes	ANGLAIS
genre	SNOWBOARD EXTRÊME
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	VARIABLE
durée de vie	DÉMENTIELLE
prix	A B C D E F

95

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

PLAYER FUN 96%

en résumé

Cool Boarders 2, c'est Cool Boarders puissance 3. Trois fois plus de pistes, d'acrobaties, de modes de jeu...

Le jeu permet de sauvegarder plus d'une centaine de chronos et de records dans plus de trente catégories !!!

En décrochant toutes les coupes des cinq premières pistes, vous obtenez trois planches bonus.

Bien qu'en anglais, l'immonde et incompréhensible lettrage des menus (façon tag) de la version japonaise a cédé sa place à des caractères lisibles.

GRAPHISME 90%
Classe ! Même si les surfeurs auraient gagné en finesse, avec plus de polygones.

ANIMATION 90%
Conséquence directe des graphismes, l'animation des surfeurs est moyenne !

SON 95%
Excellente ambiance sonore, malgré quelques dérapages musicaux.

JOUABILITÉ 95%
Irréprochable. C'est l'interface du premier volet, enrichi pour l'aspect chope.

Saturn

Parmi l'armada de jeux de ski qui sort en ce moment, Steep Slope Sliders fait office d'outsider. N'ayant rien à envier au Cool Boarders d'en face, cette petite merveille de glisse débarque sur Saturn avec de gros atouts !

Le moins que l'on puisse dire, c'est que les possesseurs de Saturn n'ont pas été gâtés en matière de snowboard. Au Japon, pourtant, une tentative a été faite avec un certains Zap ! Snowboarding Trix vraiment pitoyable, qui n'a bien entendu pas donné lieu à une commercialisation française. Et puis en septembre, la version japonaise de Steep Slope Sliders est arrivée à la rédac' et, là, ce fut la révélation. Très simple de prise en main, cette simulation de snowboard nous a immédiatement conquis. En approfondissant un peu le sujet, il s'est très vite avéré que Steep Slope Sliders était le jeu de snowboard qui manquait à la Saturn. On pourra certes lui reprocher ses décors de qualité assez moyenne, mais le rendu visuel et l'animation des surfeurs compensent aisément cette carence, d'autant que les sensations sont bel et bien là. Il ne faisait alors aucun doute que Sega Fance prendrait la décision qui s'impose. Et effectivement, les choses n'ont pas traîné : deux jours après, sa commercialisation était officiellement annoncée.

Contrairement à Cool Boarders, S.S.S. permet d'utiliser des éléments du décor en guise de tremplin. Ça sont les planches de location.

Les surfeurs sont, par définition, très joueurs, pour ne pas dire frimeurs. Ne vous gênez pas pour l'être vous aussi. Là, c'est sans danger !

ESPRIT DU SURF, ES-TU LÀ ?

C'est en effet la vraie question qu'il faut se poser... et la réponse est indiscutablement : oui ! D'entrée, Steep Slope Sliders s'impose par une interface d'une étonnante facilité de prise en main. Elle est peut-être même plus logique que celle de Cool Boarders, puisque ce sont les flippers latéraux qui commandent les coups de carres de façon beaucoup plus souple que dans Cool. Grâce à ce principe, la chasse au chrono se révèle donc d'une subtilité hors pair. Mais je m'égare...

S.S.S. c'est aussi et avant tout un jeu de snowboard de l'extrême, qui met l'accent sur les acrobaties. À l'instar des chronos, les figures sont,

Tiens, tiens ! ce personnage ne vous rappelle-t-il rien ?

LES SNOWBOARDERS

Au départ, Steep Slope Sliders propose quatre surfeurs aux caractéristiques sensiblement équivalentes, mais dotés, chacun, de spécialités en matière de chopes de planches. Par la suite, vous pourrez jouer avec des surfeurs un peu plus délirants : le Surfeur d'Argent, un skinhead, un gamin et un surfeur de vitesse (ce dernier ne fait pas de figure).

Enfin, il existe quatre derniers surfeurs totalement incongrus, à l'exception d'une surfeuse asiatique : un chien, un robot et la créature de Roswell !

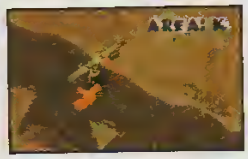
Le jeu est doté d'une mini-règle qui permet d'agrémenter vos replays d'effets spéciaux variés.

LES ACROBATIES

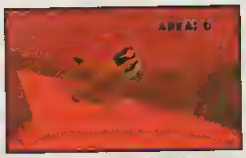
Elles sont au nombre de quinze, soit une de plus que Cool Boarders. Toutefois, chaque snowboarder ne peut en réaliser que quatre différentes. Les voici illustrées en images avec des filtres de couleurs obtenus à l'aide de l'éditeur de clips, accessible par le menu Options.

Arrest

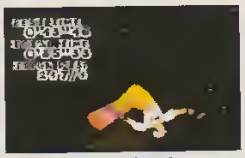
Intuition



Scatter



Canned Grab

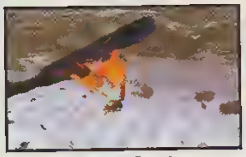

Method

Stiffie

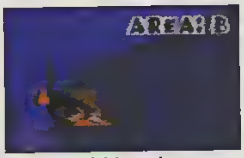
Chicken Salad

Mute Grab

Tail Grab

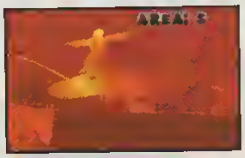

Indy Grab

Nose Grab

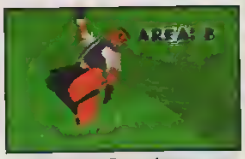


Tail Nosebone

Indy Nosebone



Salvation



Tweak

à la fois, très simples et très subtiles à réaliser. Vous pouvez exécuter vos sauts et vos figures n'importe où, sans être stoppé net dans votre descente par un « mur » invisible, comme c'est le cas dans Cool 2. Les tremplins étant une denrée assez rare, vous devrez donc composer avec le décor pour vous arracher du sol. Un rebord surélevé, une bosse ou un rocher égaré au milieu de la piste font parfaitement l'affaire. Sachez toutefois que seules les cinq meilleures figures sont comptabilisées. À vous donc d'identifier les endroits offrant des impulsions propices à la réalisation de sauts complexes.

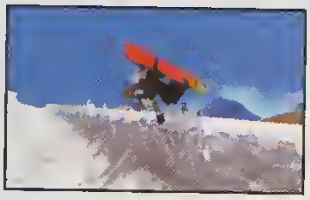
Question durée de vie, il faut aimer la chasse aux scores et aux chronos puisqu'il n'y a ni jeu à deux, ni championnat. Mais, après tout, n'est-ce pas ce qui a fait le charme (et le succès) de Cool Boarders 1. J'ajouterai qu'avec onze pistes (dont quatre cachées), douze surfeurs (dont huit

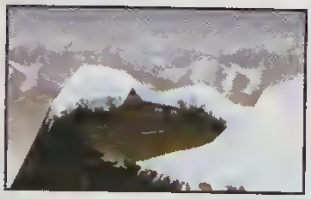
LES PISTES

L'air de rien, le domaine skiable de Steep Slope Sliders n'a rien à envier à celui de Cool Boarders 2 — ce dernier offrant douze pistes contre onze dans S.S.S. Les sept pistes disponibles au départ sont globalement assez réalistes, à quelques détails près. Il faut attendre d'obtenir les quatre pistes cachées pour se retrouver plongé en pleine science-fiction. Au menu : une piste ayant pour cadre le Pôle Sud ; l'« Astoro Pipe » qui n'est autre qu'un half-pipe à faible gravité permettant de réaliser des sauts de fou ; une ceinture d'astéroïdes sur laquelle le Surfeur d'Argent se sent chez lui, la « Vallée artificielle », enfin, qui n'a aucun intérêt car trop étroite et sans bosse.

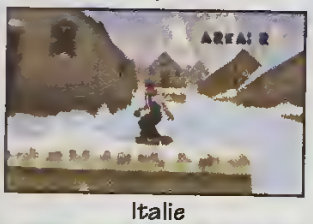
Russia

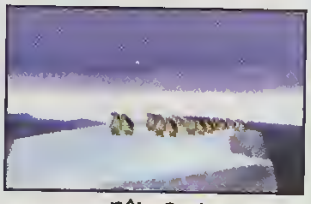
USA


Canada

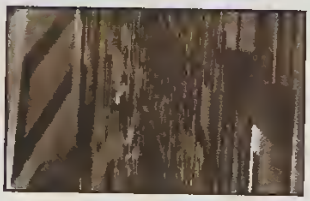

Japon

Asteroid


Italie

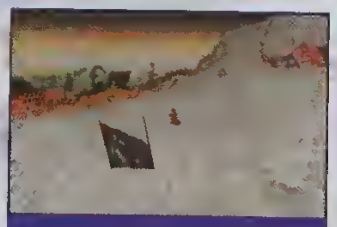

Pôle Sud

Naeba Prince


Art Valley

Nouvelle-Zélande

Astoro Pipe


Lorsqu'elle est activée, l'option « Time Prog » prend en compte l'heure de la descente et, par extension, l'éclairage des pistes.

cachés) et quinze figures, Steep Slope Sliders peut se permettre de coller un coup de coude à Cool Boarders 2 sur la plus haute marche du podium de l'intérêt. Enfin, notons que dans le menu Options est dissimulé un éditeur de clips, ou plus exactement de replays. Une fois votre course sauvergardée, vous pourrez alors placer différentes caméras sur plusieurs dizaines de points jalonnant le parcours. Vous aurez en outre la capacité d'agrémenter les figures d'effets spéciaux tels que des filtres de couleur, des zooms, des rotations, des ralentis image par image... Le parfait outil pour l'apprenti réalisateur qui sommeille en vous.

J'ai longuement joué à Cool Boarders 2 et S.S.S., et je dois avouer que j'ai du mal à déterminer lequel est intrinséquement le meilleur. Enfin, si je devais faire un choix, je pense que la balance pencherait du côté de Steep Slope Sliders, mais ça se joue à deux grammes de pixels près...

développeur
VICTOR INTERACTIVE
éditeur
SEGA
textes
ANGLAIS
genre
SNOWBOARD
joueur(s)
1
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
MOYENNE
durée de vie
EXCELLENTE
prix
A B C D E F

en résumé

L'arrivée de S.S.S. sur Saturn est une excellente nouvelle. Ce jeu de qualité met enfin le snowboard à la portée de tous.

GRAPHISME 89%
Si les décors sont assez moyens, les surfeurs, eux, sont très fins.

ANIMATION 95%
L'animation des surfeurs, en particulier au cours des figures, est excellente.

SON 95%
La plupart des musiques sont excellentes sauf un ou deux morceaux de techno égarés.

JOUABILITÉ 95%
La prise en main est d'une étonnante simplicité.

Accros de snowboard, les pistes sont à vous...

COOL BOARDERS 2

sur 36.15 Player One !

Pour participer au concours, tapez *J.

Chaque jour, une nouvelle chance de gagner !

PlayStation and the PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

36.15 - 2,23 F la minute

Une montagne de no

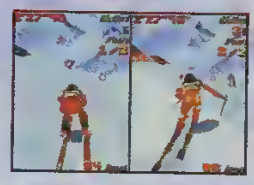
Snowboard, ski, épreuves olympiques... dans les mois à venir, de nombreux titres axés glisse vont débouler sur vos consoles. Cette profusion est la bienvenue pour tous les fans de sports d'hiver, d'autant plus que la qualité est au rendez-vous ! Alors n'hésitez plus, enfilez vos combis, chaussez votre planche, et laissez-vous glisser dans le monde magique de la poudreuse...

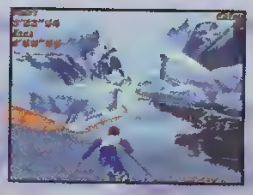
SNOW RACER 98

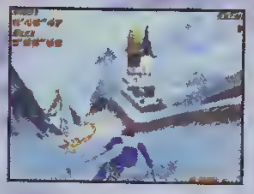
LE BON COMPROMIS

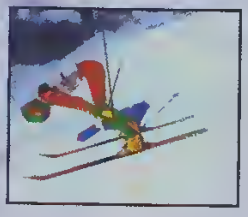
PlayStation
Éditeur : Ocean/PAM
Sortie France : février

Il n'y a pas que le snowboard dans la vie d'un montagnard. Il y a aussi l'Appremont, la fondue savoyarde et... le ski traditionnel sur deux planches. PAM (le développeur gaulois, créateur de Mr Nutz), l'a bien compris et nous propose une simulation de glisse dédiée au surf et au ski traditionnel. Snow Racer renferme pas moins d'une quinzaine de pistes aux dénivelés et aux difficultés très variables sur lesquelles vous pourrez exprimer vos talents. La première descente est délicate car il est difficile de ne pas laisser traîner un œil sur ces magnifiques décors aux couleurs agréablement vives.









Les textures restituent à merveille l'aspect de la fraîche poudreuse striée de quelques traces laissées par les skieurs matinaux.
Bien que le snowboard soit doté d'un mode Figure et de pistes vous laissant une grande liberté dans le choix des itinéraires, Snow Racer se démarque surtout des jeux concurrents par son aspect course très complet (championnat, Time Attack, mode Deux joueurs). Il mise également sur la qualité de l'animation, d'une étonnante rapidité (y compris lors de l'inévitable split d'écran du mode Deux joueurs). Mention spéciale enfin pour les mouvements des persos, très dynamiques et beaucoup plus réalistes que dans Cool 2.
Certes la version à laquelle nous avons jouée n'était pas définitive, mais elle laisse augurer d'intéressantes perspectives. Pour l'heure, Snow Racer semble bien être le compromis idéal alliant surf des neiges et ski alpin.

NAGANO WINTER OLYMPIC 98

L'OFFICIEL DES J.O.

PlayStation/N64
Éditeur : Konami
Sortie France : février

Konami s'est offert les droits pour développer l'adaptation officielle des J.O. d'hiver de Nagano. Seulement voilà, les jeux développés sous licence incitent, par principe, à la plus grande méfiance, car ladite licence cache souvent un ersatz de jeu sans intérêt. Nagano Winter Olympic semble être l'une des rares exceptions, qui confirme la règle.
Les J.O. étant par définition « multi-épreuve », NWO apparaît comme le jeu généraliste des sports d'hiver.

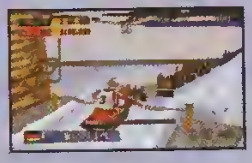
Au programme, on retrouve treize disciplines olympiques. Quatre épreuves de ski sont proposées : la descente, l'épreuve reine, les slaloms géants et super-G pour le ski traditionnel, plus une piste de slalom dédiée au snowboard. Le patinage est également à l'honneur avec deux épreuves de vitesse et autant de short track. Le bobsleigh et la luge sont certainement les disciplines les plus subtiles grâce à

l'aspect pilotage plutôt pointu, où chaque centième compte. Le saut à skis est, quant à lui, la discipline la plus spectaculaire, comme dans la réalité. On trouve également une épreuve de saut à skis artistique assez curieuse : l'idée consiste à choisir une figure, qu'il faut ensuite réaliser en reproduisant frénétiquement une combinaison de touches prédéfinie. Vous allez sans doute rire, mais la discipline qui nous a le plus séduits, en l'état actuel des choses, est le curling. Sachez que ce sport n'est ni plus ni moins que la « pétanque des pays nordiques » !

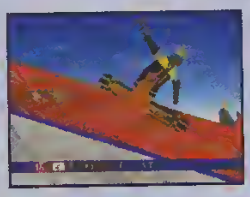
Conçu selon le même principe que Track & Field, NWO met l'accent sur la convivialité, en offrant la possibilité de jouer à quatre. Si l'on excepte les sports de glace, toutes les autres disciplines se déroulent en alternance. Mais contrairement à Track & Field, le « bourinage » n'est plus de mise... à deux exceptions près : le patinage de vitesse et le saut à skis artistique. Pour les autres épreuves, nul besoin d'accessoires (briquet, marker, enclume) pour prendre de la vitesse et réaliser de bonnes performances.

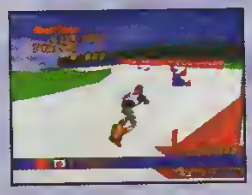
Bref, NWO est un jeu à part, qui ne souffre d'aucune concurrence.

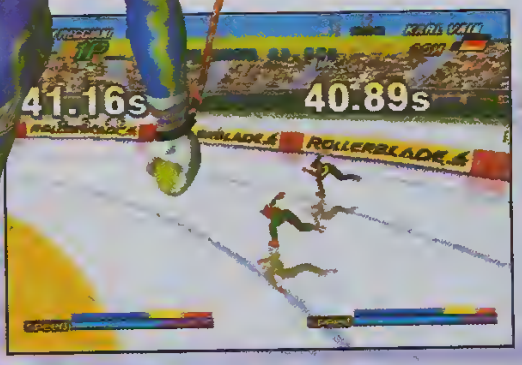
PlayStation

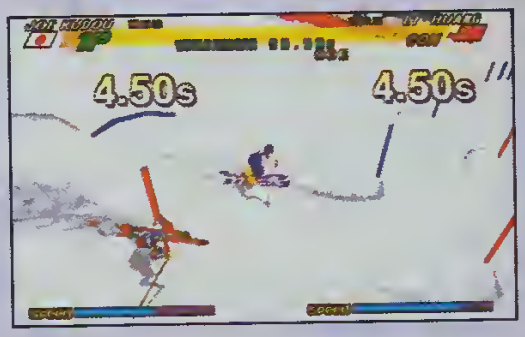


Nintendo 64









WINTER HEAT

LE DECATHLETE D'HIVER

Saturn
Éditeur : Sega
Sortie France : février

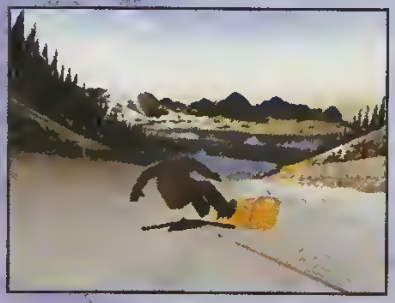
À l'instar de Konami, Sega nous propose une adaptation hivernale de son jeu d'athlétisme (Athlete Kings). Une bonne nouvelle, car après Steep Slope Sliders, Winter Heat est le second jeu basé sur les sports de glisse à voir le jour sur Saturn. Au programme de ces J.O. officieux, huit disciplines consacrées essentiellement au ski, et dans une moindre mesure aux sports de glace (patinage de vitesse et bobsleigh). On retrouve donc les incontournables descente et slaloms ; plus original, le saut à skis, le slalom parallèle ou encore le ski de fond. La version qui nous a été présentée ne comptait que trois disciplines jouables. Et l'enthousiasme qu'elles ont suscité laissent augurer de bons délires. D'autant plus que Winter Heat propose des graphismes hauts en couleur, une animation riche et des persos bien fous (les mêmes que dans Athlete Kings). Bref, on est aussi impatient que vous de découvrir la suite.

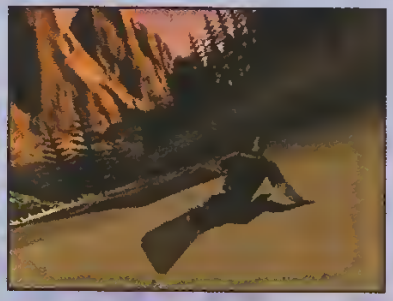
1080 DEGREES SNOWBOARDING

LE SURF PAR NINTENDO

Nintendo 64
Éditeur : Nintendo
Sortie Japon/US : février

Après le jet-ski, Nintendo reste dans les sports « liquides » avec un 1080 Degrees Snowboarding excessivement prometteur. Développé depuis cinq mois par l'équipe de Wave Race (tiens, tiens...), ce titre était présenté lors du récent Nintendo Space World *(voir les Stop Infos)*. La version présentée ne proposait que trois surfeurs et autant de circuits. Mais cette mise en bouche est cependant très prometteuse. 1080 Degrees offre une qualité graphique et des sensations bien plus abouties que celles d'un Cool Boarders. L'impression de glisse frise la perfection, les effets de lumière sont éblouissants, et les circuits regorgent de raccourcis et de tremplins. Ajoutez à cela de nombreux mode de jeux, des possibilités de figures « à la Wave Race », un mode Deux joueurs, et vous obtenez un des jeux de snow les plus attendu de la Nintendo 64.



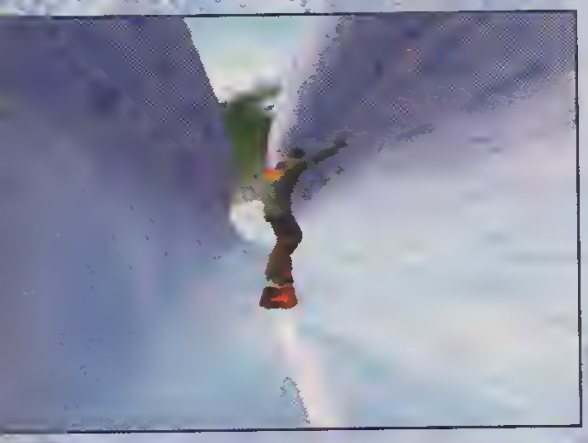


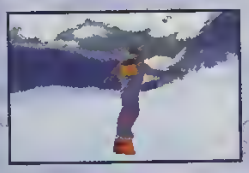
TWISTED EDGE SNOW-BOARDING

RIEN QUE DU SURF !

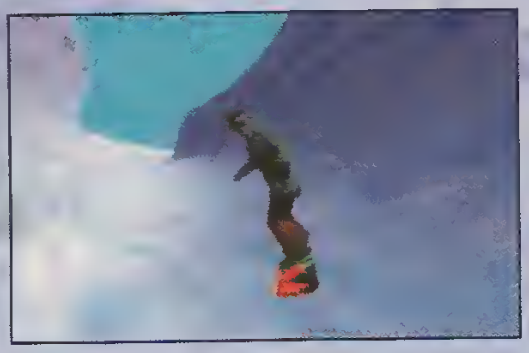
Nintendo 64
Éditeur : Boss
Sortie US : mars

Développé par Boss Games Studios (Top Gear Rally), Twisted Edge Snowboarding semble assez proche du titre développé par Nintendo. Le jeu propose six pistes bourrées de raccourcis et de pièges, et huit snowboarders aux styles différents. Selon les développeurs, Twisted Edge offre le même genre de sensations que Wave Race. Grâce au paddle analogique, l'évantail de mouvements est vaste et permet de développer de folles acrobaties. Visuellement, les décors semblent somptueux, bien qu'un peu simples. Espérons que les sensations de vitesse et de glisse sauront pallier cette simplicité graphique. Car ce qui compte avant tout dans un jeu de surf, c'est le senti-





ment « d'y être ». Là encore, on nous promet une jouabilité impeccable et un contrôle précis des surfers. Rendez-vous donc dans quelques mois pour tester ce Twisted Edge Snowboarding.



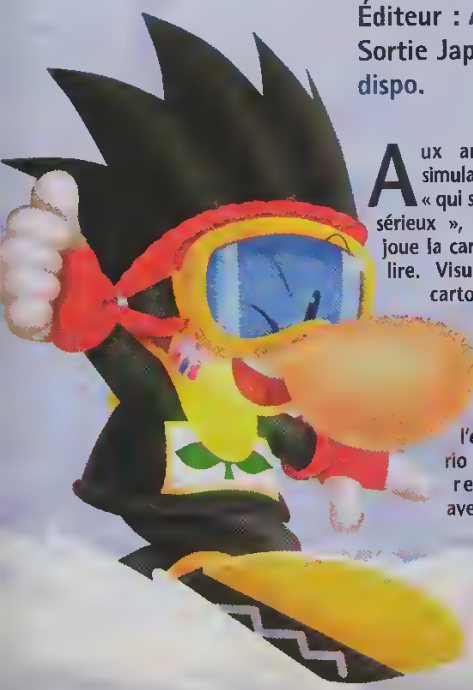
cune des huit pistes est truffée d'options diverses à récolter. Elles vous permettent de blaster vos adversaires, d'exécuter de folles figures, ou encore de profiter d'un coup de turbo... Ça vous rappelle quelque chose ?

Bref, l'originalité ne semble pas au rendez-vous, mais si Snowbo Kids propose une jouabilité correcte, et une bonne dose de convivialité grâce à son mode Quatre joueurs, il pourrait bien créer la surprise...

SNOWBO KIDS

MARIO KART-LIKE ?

Nintendo 64
Éditeur : Atlus
Sortie Japon : dispo.



Aux antipodes des simulations de surf « qui se prennent au sérieux », Snowbo Kids joue la carte du pur délire. Visuellement axé cartoon, ce titre d'Atlus propose des graphismes colorés et enfantins dans l'esprit de Mario Kart. Mais la ressemblance avec le hit de Nintendo ne s'arrête pas là. En effet, cha-

Il revient...

Le magazine de la nouvelle génération

Musique, cinéma, télé, mode, jeux vidéo...

2 cadeaux : le CD audio GTA et les « Tribal Tatoos »

Le mag + les 2 cadeaux

39 F seulement !

Un hors-série exceptionnel à ne pas manquer ! En vente chez ton marchand de journaux.

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

LES TESTS DÉCODÉS

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Données techniques

Type de console

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

Note
50-59 % = sans intérêt
60-69 % = jeu moyen
70-79 % = jeu correct
80-89 % = bon jeu
90-98 % = jeu excellent
99-100 % = jeu mythique !

Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

TOUS LES JEUX TESTÉ

PlayStation
Actua Soccer 2
Versailles
Marvel Super Heroes
Ark of Time
NBA Pro 98
Bugriders
Last Report
Jersey Devil
Auto Destruct
VMX Racing
NHL Breakaway 98
GTA
Monopoly
Risk

Saturn
NBA Action 98
Tennis Arena
NHL All Star Hockey 98

Nintendo 64
Diddy Kong Racing
FIFA 98
NFL Quaterback 98

Super Nintendo
Terranigma

Game Boy
Tamagotchi

DIDDY KONG RACING

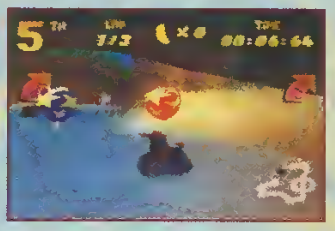
Après le fabuleux Goldeneye, Rare nous propose Diddy Kong Racing, véritable bombe dans son genre. Mario Kart 64 n'a qu'à bien se tenir, face à ce challenger de première classe !

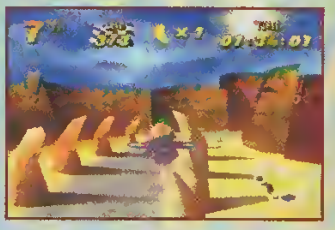
En créant ce jeu de course, Rare prend le risque de marcher sur les plates-bandes de Nintendo. L'intérêt d'une telle démarche n'est pas évident, puisque Rare est la branche américaine de développement des jeux officiels Nintendo. On peut alors se demander si Rare n'est pas en train de damer le pion aux Japonais sur la N64...
Si Nintendo possède Mario, Rare possède Diddy Kong. Le voici donc pour sa première apparition dans un jeu N64. À ses côtés, les héros des prochains jeux de plate-forme Rare : Conker et Banjo Kazooie. Au total, c'est une petite dizaine de nouvelles têtes mignonnes à craquer que l'on découvre. Certains vieux de la vieille (comme Didou) n'apprécient pas ce sang neuf, mais une chose est sûre, ils ont plus la patate que Luigi, Bowser et la princesse Peach !
Diddy Kong a une particularité : celle de devoir y jouer seul avant d'être « partagé ». Au départ, seuls quatre circuits sont accessibles, pas de mode Battle. Bref, la zone ! Le seul moyen de s'en sortir est de commencer une partie en mode Aventure. Celui-ci vous place dans un monde que vous pouvez explorer à loisir en kart, en hydroglisseur ou en avion, chacun de ces moyens de locomotion

MARIO VS DIDDY

Y'a pas photo ! Diddy Kong surpasse en intérêt, en fun et en beauté son aîné. Plus subtil dans le pilotage, aussi agréable en solo qu'à plusieurs, il est l'équivalent de Mario Kart sur Snes.

Après chaque victoire, l'éléphant magique vous donne un œuf. Les portes s'ouvrent...





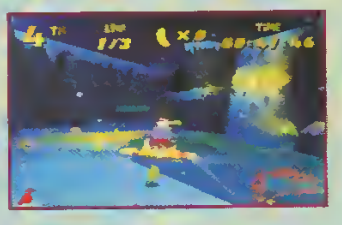
LES OPTIONS

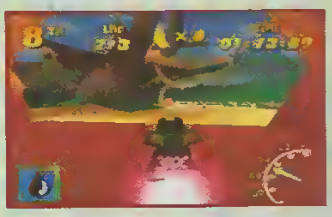
Chaque couleur de ballon correspond à une option particulière (arme ou défense). En amassant jusqu'à trois ballons, vous boostez la puissance de l'option. Les bananes permettent d'augmenter la vitesse maximale du véhicule..

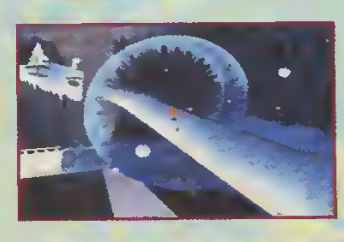
Les avis

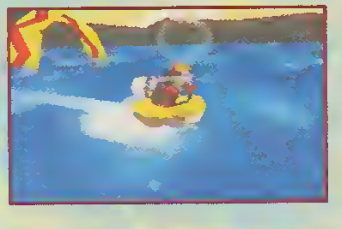
MILOUSE : « Avec ses modes Battle très sympa, ses graphismes vraiment jolis, et son mode Aventure qui est sans conteste un modèle du genre, je ne trouve pas grand-chose à reprocher à ce jeu... sinon le manque de lisibilité lors des parties à quatre. Un détail propre à de nombreux jeux sur cette machine. »
CHON : « Diddy Kong est basé sur le même principe que Mario Kart 64, et l'élève dépasse même le maître, en tout cas sur Nintendo 64. La présence d'autres véhicules que le kart apporte un plus fantastique, notamment l'avion qui rappelle un peu Pilotwings par sa maniabilité. Le mode Multijoueur est un modèle de convivialité, et les graphismes sont superbes. Dois-je vraiment en rajouter ? Pas de doute, ce Diddy est un véritable hit ».

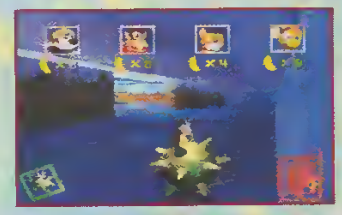
PETITE VISITE GUIDÉE

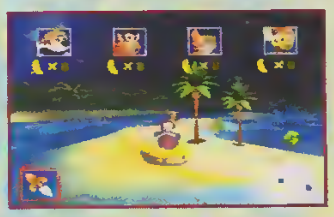


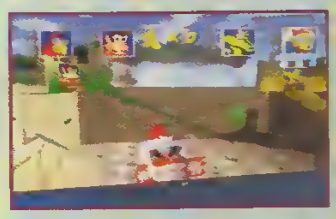












Cachés dans les recoins des circuits, les clés donnent accès aux modes Battle.

ayant sa particularité de pilotage. Ce monde possède quatre portes numérotées qui mènent à des salles où l'on trouve encore d'autres portes. En fait, l'univers de DKR s'explore un peu comme dans Super Mario 64. Mais au lieu de collecter des étoiles, il faut récupérer des ballons. Le nombre de ballons que vous possédez vous permet d'ouvrir les portes marquées d'un chiffre inférieur ou égal à ce nombre. C'est bête comme chou !
On peut diviser l'univers en quatre parties, contenant chacune quatre circuits ainsi qu'un mode Battle. Sachez qu'une cinquième partie existe. Au total, on dénombre donc vingt circuits et quatre modes Battle (plus fort que Mario Kart 64 ! . Accéder à tous ces circuits n'est pas chose aisée. Il faut finir premier sur chacun des quatre circuits, puis combattre un boss, et concourir à nouveau sur les mêmes quatre circuits avec cette fois-ci des pièces à amasser pendant la course. Ce n'est pas fini, puisque vous affronterez une deuxième fois le boss, puis, pour remporter le trophée, vous courez une dernière fois sur les quatre circuits

Ce genre de place vous permet de choisir une course, d'affronter le boss et bien d'autres choses.

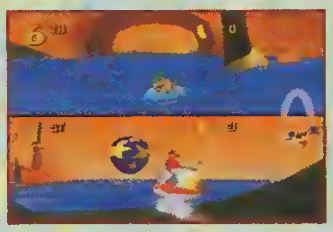
d'affilée. Enfin il faudra pour chaque partie, trouver une clé qui se niche dans un recoin d'un des circuits. Cette clé donne accès au mode Battle. Pas évident, mais redoutablement stimulant.

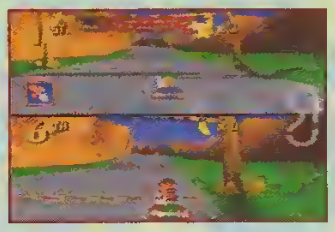
ou s'écraser comme un flan sur les obstacles. En pilotant l'hydroglisseur, on prend un pied d'enfer, notamment en surfant sur les vagues comme dans Wave Race. L'effet de transparence de l'eau est magnifique, les sensations sont pures et les poissons sont les seuls témoins de vos naufrages. Quant aux courses en avion, elles mélangent stress (la victoire est au prix d'une course effrénée), et calme planant d'un vol à la Pilotwings. Loopings et virages sur l'aile sont vos seuls atouts pour éviter les obstacles et les missiles ennemis.

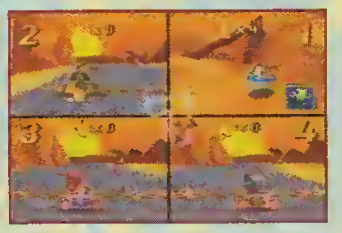
Tout comme dans Mario Kart 64,

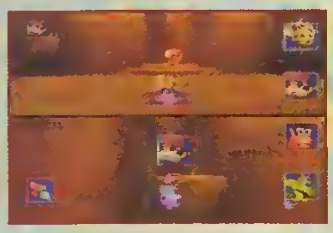
Nintendo ? C'est flou !

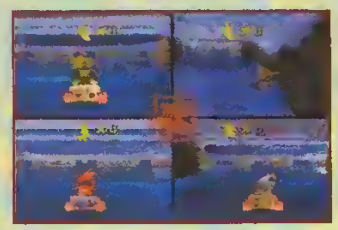
Malgré toutes les qualités ludiques et esthétiques de Diddy Kong Racing, celui-ci (comme tous les jeux Nintendo 64) souffre d'un « mal ». L'effet principalement utilisé dans les jeux N64 corrige les effets de pixellisation de textures. Cet effet rend les jeux en 3D beaucoup plus réalistes mais, en contrepartie, un léger flou persiste. La plupart du temps, nous passons outre ce petit « détail » mais il me semble important d'en parler, car il se peut que des joueurs soient gênés. Ce problème sera peut-être corrigé dans le futur avec les jeux en haute résolution. Il estdonc grand temps que Nintendo se décide à réagir. Pour le moment, nous n'avons qu'à plisser les yeux et à jouer de préférence sur une petite télé (55 ou 36 cm). Cela étant dit, ça ne m'empêche pas de jouer à Goldeneye ou Diddy !

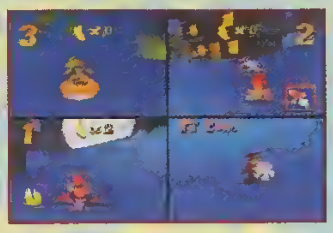












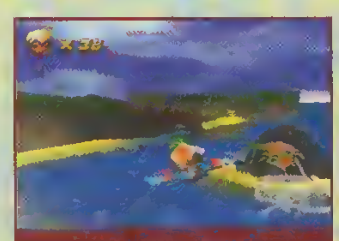
CONVIVIALITÉ

Diddy Kong Racing permet à quatre joueurs de s'affronter. Le nombre des courses est vaste, et la possibilité pour chaque joueur de choisir son moyen de locomotion assure des parties originales et haletantes. Ainsi, le conducteur au sol connaîtra la peur d'une attaque aérienne. Les missiles à tête chercheuse font mouche rapidement. Un signal sonore prévient les joueurs que le missile se rapproche ; une esquive est heureusement toujours possible.

Les modes Battle, eux, proposent quelques variantes. On trouve les classiques « je te trouve, je t'explose », qui côtoient deux niveaux battle où le but du jeu est de collecter des œufs ou des bananes.

MÉTISSAGE

Diddy Kong Racing vous propose de courir sur terre, sur l'eau et dans les airs. Mixer les trois genres de course permet de ne pas s'ennuyer une seule seconde. En kart, on fait de suite le parallèle avec Mario Kart 64. On dérape sur quatre ou deux roues, et on utilise les aspérités de la route pour s'envoler sur quelques mètres...



Planant, c'est le mot ; on se croirait dans Pilotwings. Le plaisir est là !

Ce panneau cache un secret qui permet de découvrir les quatre circuits cachés.

vous disposez d'armes offensives ou défensives. Ces dernières se trouvent dans des ballons de couleur (voir encadré Options). Détail important à signaler : les adversaires ne trichent pas comme c'était le cas dans Mario Kart 64 ! Lorsque vous êtes en tête, ils ne vous collent pas au train et ne vont pas dix fois plus vite que vous. De même, les options proposées ont

Une fois le jeu fini en solitaire, il est possible de parcourir le mode Aventure à deux.

L'exploration de l'île est l'étape de base avant de se lancer dans les courses.

à une juste valeur. Il ne suffit pas d'être bien armé pour gagner, il faut apprendre à piloter correctement. Les parties sont parfaitement équilibrées et gratifiantes pour les acharnés du paddle. Vous n'éprouverez pas la frustration du bon joueur, puni seulement parce qu'il est en tête. Un vrai régal pour les players que vous êtes.

En Time Trial, le petit T.T. vous défie. Une surprise vous attend si vous le battez sur tous les circuits.

L'ÉCLATE À PLUSIEURS

Indispensable pour un jeu de ce style, les modes Battle proposés sont variés dans leurs objectifs. Et il ne suffit pas de détruire l'adversaire pour s'assurer la victoire. Par ailleurs, les parties en Multijoueur sont vraiment délirantes. La plupart des circuits permettent à chacun de choisir son mode favori de transport. On peut donc faire une course mélangeant kart, hydroglisseur et avion. Une idée classe et bien exploitée.

Au fond, Rare démontre une nouvelle fois sa maîtrise dans la conception d'un jeu. Le moindre détail est pensé, pour notre plus grand plaisir.

Leflou,
conquis et ravi.

LES QUÊTES

Diddy Kong Racing vous propose des challenges pour avancer dans le jeu et maîtriser le pilotage des divers véhicules. Un système intelligent et progressif, dans la lignée de Super Mario Kart.

Nintendo 64
DIDDY KONG RACING

96%

développeur	RARE
éditeur	NINTENDO
textes	FRANÇAIS
genre	COURSE
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	CARTOUCHE ET MEMORY PACK
continue	INFINI
difficulté	PROGRESSIVE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 97%

En résumé

Audacieux mélange de Wave Race, Pilotwings et Mario Kart, DKR est beau, riche et subtil. Une réussite totale !

GRAPHISME 95%
Textures bien choisies. Un régal pour les yeux !

ANIMATION 89%
Très acceptable, même si elle est légèrement moins fluide que Mario Kart.

SON 85%
Musiques gentillettes mais variées, et bons bruitages.

JOUABILITE 96%
On découvre des subtilités de pilotage au fur et à mesure. J'adore !

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

TOMB RAIDER II

6 nouveaux niveaux, de nouvelles armes et de nouveaux gadgets.

Installez-vous au volant de bolides pour une course à travers la nuit

Echapper aux mêmes satiques de ce jeu de plateforme en 3D.

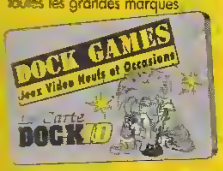
FINAL FANTASY VII

Un dessin d'aventure le plus attendu de Dreamcast, indispensable !!!

Enfourchez des cylindrées d'exception avec Road Rash.

DOCK GAMES S'ENGAGE

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente plus de 2000 jeux d'occasion
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

OUVERTURE DU PREMIER CORNER DOCK GAMES à CHATEAU-GONTIER (53)

CLIP CLAP : 5 PLACE DU PILORI
02.43.70.37.45

Les CORNERS DOCK GAMES sont des espaces de jeux vidéo (neufs et occasions) implantés dans les centres ville de 15000 habitants chez les commerçants indépendants. Ils bénéficient de la notoriété et de l'organisation du groupe Dock Games (renseignements : 05.45.94.74.20)

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - SUISSE - DOM TOM

QUIMPER CENTER — Galerie de Kerean — 02.98.64.29.15

VALENCIENNES CENTER — 1, place Tournai — 03.27.47.30.60

ST QUENTIN — 6, rue du Gouvernement (CONSULTER LE MINITEL)

NEUCHATEL — rue Seyon 32 — 032.724.12.55

CREIL CENTER — 75-77, rue de la République — 03.44.25.56.64

GENEVE 4 — Ce de Meyrin, av. feuillasse 24 — 022.980.07.80

ST NAZAIRE — 28, av. de la République (CONSULTER LE MINITEL)

CHARLEVILLE-MEZIERES — 39-41 passage de la République — 03.24.57.43.19

RENNES — 3, rue du Puits Mauger — 02.99.31.11.26

SIGNY — Ce de Signy — 022.363.03.09

YVERDON LES BAINS — Galerie des Remparts 11 — 024.426.58.00

GENEVE 3 — rue des eaux vives 63 — 022.700.83.83

CHAMBERY — 120, rue Croix d'Or — 04.79.60.03.81

BOURG-EN-BRESSE — 6, rue Charles Robin — 04.78.60.33.60

THIONVILLE — 21, rue de l'ancien hôpital — 03.82.54.44.11

FRANCE

AGEN	Tél : 05 53 87 92 52
AIX en PROVENCE	Tél : 04 42 93 60.10
AJACCIO	Tél : 04 95 21.19 05
ALBI	Tél : 05 63 49 94 40
AMIENS	Tél : 03 22 92 28 85
ANGERS	Tél : 02 41 87 59 14
ANGOULEME	Tél : 05 45.94.43 15
ANNECY	Tél : 04 50 51.44 98
ANNEMASSE	Tél : 04 50 87 16 75
AUBERVILLIERS	Tél : 01 43 52 70.23
AVIGNON	Tél : 04 90.82 22 61
ARLES	Tél : 04 90 96.84 81
ARRAS	Tél : 03 21 23 45 25
AUXERRE	Tél : 03 86 52 22 21
BAYONNE	Tél : 05 59 59.41 61
BESANÇON	Tél : 03 81 81 67 09
BLOIS	Tél : 02 54 78 97 38
BORDEAUX CENTER	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER	Tél : 03 21 30 20 95
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04 78 60 33.60
BREST	Tél : 02 98 46 11 46
BRIGNOLES	Tél : 04 94 72 05 45
BRIVE	Tél : 05 55 17 92 30
CHALON S/SAONE	Tél : 03 85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04 79.60 03 81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43 19
CHOLET	Tél : 02 41.46.06 01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73 28 93 37
COGNAC	Tél : 05.45 35 07 45
CREIL CENTER	Tél : 03.44 25.66 64
DIEPPE	Tél : 02 35 84 63 90
DIJON	Tél : 03 80 58.95.94
DRAGUIGNAN	Tél : 04.94.50 89 50
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.28 66.73.73
FECAMP	Tél : 02 35 29 90 00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01 60.72 80 56
FREJUS	Tél : 04.94 53 64 18
GRENOBLE	Tél : 04.76 47 14.25
HAGUENAU	Tél : 03 88.73.53 59
LA ROCHELLE	Tél : 05 46.41 29 01
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41 81 03 17
LE HAVRE CENTER	Tél : 02.35.19 36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04 71.09 37 17
LES LILAS	Tél : 01 43 63 05.37
LILLE	Tél : 03 20 51.44 75
LYON CENTRE	Tél : 04.78 60 33 60
MACON	Tél : 03 85 40 91 74
MARSEILLE	Tél : 04 91 78 86.75
MEAUX	Tél : 01 60.25 11.56
MELUN	Tél : 01 64 37.41 98
METZ	Tél : 03 87 36 33 33
MONT de MARSAN	Tél : 05 58.06 39 51
MONTLUÇON	Tél : 04 70.05 94 82
MONTAUBAN	Tél : 05.63.66 57.33
MONTPELLIER	Tél : 04 67 60 42 57
MOULINS	Tél : 04 70 34 09 95
NARBONNE	Tél : 04 68 32 07 60
NÎMES	Tél : 04.66 21 81 33
NIORT	Tél : 05 49 77 05 13
ORLEANS	Tél : 02 38 77 98 30
PAU CENTER	Tél : 05.59.72.91.32
PERIGUEUX	Tél : 05 53 09 84.00
PERPIGNAN	Tél : 04 68.34 05.11
QUIMPER CENTER	Tél : 02 98.64.29.15
REIMS	Tél : 03 26 77 96 76
RENNES	Tél : 02 99 31.11 26
RODEZ	Tél : 05 65 68 94 58
SALON DE PROVENCE	Tél : 04 90 56 61.21
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02 96 00
SETE	Tél : 04.67 74 81 46
ST ETIENNE	Tél : 04 77 41 84 79
ST NAZAIRE	(consulter le Minitel)
ST QUENTIN	(consulter le Minitel)
STRASBOURG	Tél : 03 88 22 54.81
TARBES	Tél : 05 62 44 92 92
TARNOS	Tél : 05 59 64 18 66
THIONVILLE	Tél : 03 82 54 44.11
THONON les BAINS	Tél : 04.50 71 69 02
TOULON	Tél : 04 94 91.39 69
TOURS	Tél : 02 47 20 42 30
TROYES	Tél : 03 25.73 11.28
VALENCE	Tél : 04 75 56 72 90
VALENCIENNES CENTER	Tél : 03 27.47.30.60

SUISSE

GENEVE 1	Tél : 022 940 03.40
GENEVE 2	Tél : 022 800.30 50
GENEVE 3	Tél : 022.700 83 83
GENEVE 4	Tél : 022 980 07 80
LAUSANNE	Tél : 021 329 04 14
NEUCHATEL	Tél : 032 724 12 55
SIGNY	Tél : 022 363 03 09
SION	Tél : 027 323 83 55
YVERDON LES BAINS	Tél : 024 426 58 00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80
Toute personne qui aura l'ale lasee ou trompée en contactant l'ond en numero "022 900 30 90" est prié de bien vouloir nous en avertir pour l'aide à donner

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05 96 63 12.13
POINTE à PITRE	Tél : 05 90 93 20 69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02 62 41 98 24

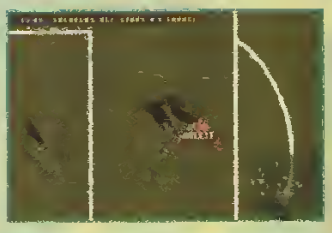
AUTO DESTRUCT
NEW
Au volant de voiture, combattez en duel à travers des mégapoles futuristes.
POPULOUS
Une nouvelle fournée d'incarnat Dieu.
NEW
theme HOSPITAL
Traitez les urgences et sauvez en les plus rapidement possible.
PlayStation
CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD
990FRS
HERC'S ADVENTURES
NEW
Les tribulations de trois héros de la mythologie grecque.
timeshock!
NEW
NEW
NEW
DOCK GAMES VOUS SOUHAITE
UNE BONNE ANNÉE 98
SUPER MARIO 64
HIT
Découvrez la navigation à 360° dans un univers tout en 3D.
NEW
MADDEN 98
EA SPORTS
Superbe simulation de Football américain.
DIDDY KONG RACING
NEW
Retrouvez Diddy Kong pour de nouvelles courses encore plus délirantes.
TOP
Mettez vous dans la peau de 007, dans cette adaptation très réussie.
NEW
Un jeu de plateforme avec plus de 50 stages, dont certains de stratégies.
Retrouvez les disciplines des J.O. 98 d'hiver de Nagano.
CONSOLE NINTENDO64
(Distributeur Officiel Nintendo France)
999FRS
EN CADEAU*
la K7 de démo et le catalogue officiel des jeux NINTENDO 64
*Pour l'achat d'une Nintendo 64
FIFA 98
EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE
EA SPORTS
Qualifiez-vous pour la Coupe du Monde 1998
MARIO KART 64
TOP
Mario et ses bolides tout en 3D, de 1 à 4 joueurs avec ses 20 circuits.
Si vous avez en projet, l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, nous avons peut-être une solution pour vous.
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
Notre concept de partenariat fonctionne depuis 5 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 90 magasins en France et en Europe dans des centres villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.
Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - ZI n°3 Espace Victor Hugo - BP 39 - 16340 L'ISLE D'ESPAGNAC
* Selon le choix des magasins. Tous les titres, la qualité des jeux, toutes non possédés selon d'autres magasins. ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

ACTUA SOCCER 2

LES TRAJECTOIRES
Le replay permet de voir la trajectoire de la balle matérialisée, sous l'angle de caméra et à la vitesse désirés.

Après un premier volet assez décevant, sorti à l'occasion de la dernière Coupe d'Europe des nations, Funsoft lance Actua Soccer 2. Une suite nettement plus aboutie !

Sorti en mars 96, Actua Soccer se distinguait surtout par ses commentaires, assurés par Thierry Roland. Le résultat n'était cependant guère brillant, tout comme le soft dans son ensemble. En tout cas pas à la hauteur de la concurrence, vu la quantité de jeux de foot commercialisés à cette époque. Pour la Coupe du monde 98, l'équipe de Gremlin a revu sa copie. Et sans être supérieur à FIFA 98 ou ISS Pro, Actua Soccer 2 s'en tire avec les honneurs, grâce à quelques idées simples, qui apportent un réel plus. Tout d'abord, la jouabilité est basée sur le réalisme : dès que vous utilisez la touche turbo pour accélérer, la balle ne vous colle plus aux pieds, mais part en avant. Du coup, si vous changez de trajectoire vous aurez du mal à la récupérer. Par ailleurs, une jauge de puissance apparaît chaque fois que vous tirez. Ce qui est fort utile pour bien doser ses frappes. Autre bonne idée, celle de matérialiser la trajectoire de la balle lors des replays. Et comme on peut donner facilement de l'effet au ballon, c'est intéressant de bien revoir les phases de jeu.



Grâce à l'éditeur de joueurs, vous vous « tailliez » une équipe sur mesure, disponible en mode Personnalisé uniquement.

ACTUA SOCCER 2

LA REMISE EN JEU

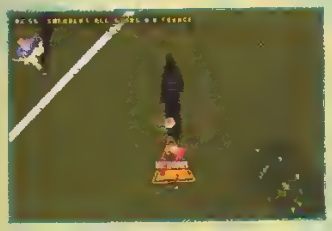
Lors d'une remise en jeu (touche, corner, coup franc ou dégagement de sortie de but), la vue s'abaisse et vous pouvez sélectionner le destinataire du ballon.

Comme dans la réalité, Reyda atteint péniblement la taille d'un nain de jardin moyen. Toujours grâce à l'éditeur de joueurs !

vos équipes de rêve (jusqu'à 24) en distribuant des points aux différents joueurs de vos formations.

Les modes de jeu sont classiques (entraînement, coupes, championnats traditionnels ou personnalisés, etc.), et les commentaires en français toujours aussi peu convaincants. Mais c'est le lot de tous les titres du genre ! Bref, sans être au top techniquement, Actua Soccer 2 est un bon jeu de foot, qui apporte quelques innovations sympathiques. Juste de quoi jouer dans la cour des grands...

Chon



LES VUES

Au nombre de dix, certaines peuvent même être zoomées, ce qui permet de jouer avec de gros persos. Mais le champ de vision restreint affecte alors la jouabilité...

UNE ÉQUIPE HORS DU TEMPS

Enfin, dernier petit plus, la présence de l'équipe Shearers All Stars, sorte de Dream Team, qui fait fi des lois du temps, puisqu'elle réunit des joueurs prestigieux, appartenant à des générations différentes. Ainsi, on retrouve Platini, aux côtés de Ronaldo, Guillit ou encore du roi Pelé. Quant à vous, rien ne vous empêche de créer

Quand une action est terminée, un joueur apparaît en gros plan, et quelques phrases vous informent sur ses tâches et ses pensées.

développeur
GREMLIN
éditeur
FUNSOFT
textes
FRANÇAIS
genre
SIMU. DE FOOT
joueur(s)
1 A 4
sauvegarde
MEMORY CARD
continue
NON
difficulté
MOYENNE
durée de vie
ASSEZ BONNE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 94%

88%

en résumé

Un second volet bien plus réussi que le premier, et qui propose de nouvelles choses, comme la « Dream Team ».

GRAPHISME — 90%

C'est correct, mais les textures sont moins bonnes que dans FIFA.

ANIMATION — 88%

Quelques rares et courts ralentissements sans conséquence.

SON — 80%

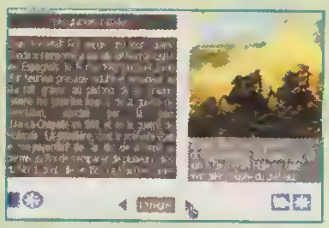
Écoutez les commentaires en anglais, de préférence.

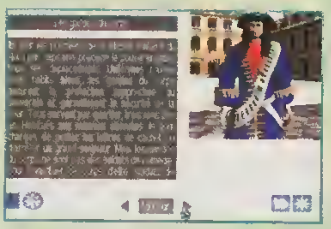
JOUABILITÉ — 93%

Très réaliste mais pas trop difficile non plus. Le juste milieu !

VERSAILLES

L'usage veut que les jeux de Cryo soient somptueux, mais parfois dénués d'intérêt. Cette fois, la perfection graphique est à la hauteur de l'intérêt ludique et... culturel. Richement documenté, ce jeu d'aventure, axé enquête, a pour cadre le château de Versailles.



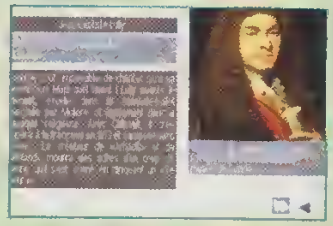


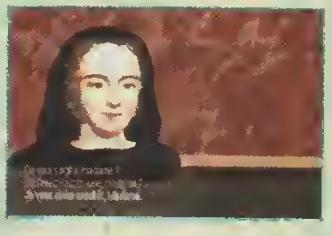
UN PEU DE CULTURE

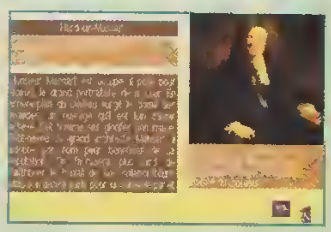
Versailles est le premier jeu console doté d'un aspect éducatif. L'espace documentaire est illustré par de nombreuses images commentées en une quinzaine de lignes. Les thèmes abordés touchent à la vie quotidienne à la cour, aux arts, etc. Il y a également une chronologie complète des faits historiques.

La création d'un jeu d'aventure de ce type requiert plusieurs ingrédients. Le plus important est de trouver un contexte historique intéressant et, tant qu'à faire, un cadre qui va bien. Versailles à l'époque de Louis XIV était donc tout désigné pour un tel exercice. Il convient ensuite de créer une reconstitution virtuelle du site à l'aide d'outils vidéo. Cet exploit, Cryo l'a réalisé de superbe façon (*lire Visite guidée*). Enfin, il faut trouver une intrigue prenante et l'intégrer habilement dans le contexte.

Votre enquête se déroule en parallèle d'une journée type du roi Soleil. Au fil des événements, vous découvrez







LES PERSONNALITÉS

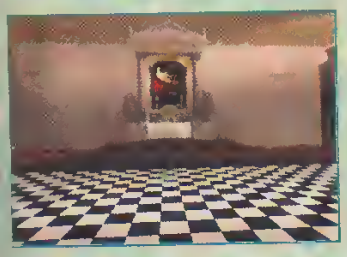
Au cours de votre enquête, vous aurez l'occasion de rencontrer d'illustres personnalités historiques. Racine, La Fontaine et Molière représentent la littérature, Lully, la catégorie des compositeurs. Vous pourrez également admirer les œuvres picturales de monsieur Lebrun et bien d'autres. Il faudra bien entendu fréquenter nombre de personnalités politiques ainsi que l'ensemble du personnel.

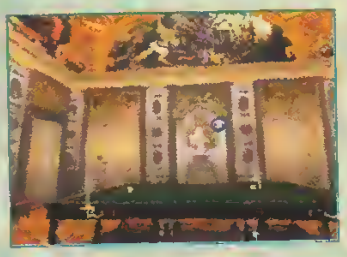
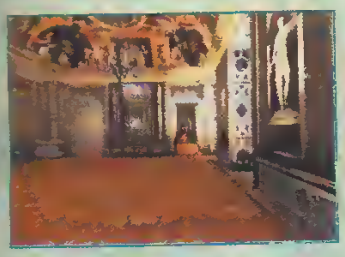
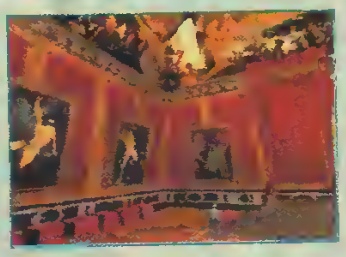
Qui a dit que le sang royal était pur ?
Voyez la lignée dont descend Sa Majesté.
Qui envierait aux Bourbons un tel nez ?
Voyez, du Roi, la descendance :
un prince boiteux, un futur Roi qui marche en dormant.
Ce dernier parviendra-t-il à survivre à son père
mieux que sa cohorte d'enfants morts-nés ?
Parmi les médailles du Roi, c'est l'exception qui fait la règle...

23 - 20 - 3 - 24 - 18 - 22 - 2 - 9 - 23 - 26 - 27 - 20 - 36 - 2

Voici l'un des pamphlets à l'origine d'une certaine suspicion dans l'entourage de Roi.

VERSAILLES



VISITE GUIDÉE

Au service de monsieur Bontemps, un proche du roi, vous êtes autorisé à aller et venir quasiment à votre guise dans les couloirs du château. Cette enquête étant divisée en chapitres, vous êtes toutefois cantonné à un secteur par chapitre. Le fait de regarder de près un tableau ou dialoguer avec un personnage particulier se traduira par un accès automatique à l'espace documentaire. En fait, cette enquête vous permettra d'en apprendre bien plus sur Versailles qu'au cours d'une véritable visite guidée !

développeur	CRYO
éditeur	SONY
textes	FRANÇAIS
genre	ENQUÊTE
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	VARIÉE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

91%

PLAYER FUN 95%

en résumé

Cryo réussit le pari de créer un jeu doublé d'un véritable CD-Rom culturel. Une première qui devrait en appeler d'autres !

qu'un intriguant sème le trouble dans l'entourage du roi par le biais de pamphlets jetant le discrédit sur de nombreuses personnalités. Si l'intrigue est purement fictive, l'environnement et les protagonistes sont rigoureusement authentiques. Il est vrai qu'une fois encore, on a affaire à une interface typiquement micro qui n'est pas des plus adaptée à la console. Mais ça reste globalement cohérent et assez instinctif. En plus d'une intrigue à saisir, vous serez confronté à de petites énigmes (trouver la combinaison d'un coffre à l'aide d'indices, révéler un texte écrit à l'encre sympathique à l'aide d'une bougie...). Bref, un jeu d'aventure dans un cadre tel que le château de Versailles est un fait unique dans les annales des jeux vidéo. Bien construit et bien documenté, ce titre devrait s'attirer les faveurs des amateurs de jeux d'aventure sans cesse plus nombreux. En tout cas je vous le recommande chaudement.

Wolfen,
n'oubliez pas le guide.

GRAPHISME 99%
Cette reconstitution virtuelle du château de Versailles est d'une qualité exceptionnelle.

ANIMATION 89%
Les animations des déplacements sont précalculées. Moyen pour les persos.

SON 90%
Un extrait de classique par chapitre. Un fond sonore plutôt sympa.

JOUABILITÉ 87%
Déconcertante au début. Mais Cryo a fait des progrès dans ce domaine.

FIFA 98

LES BUTS

Pour marquer, la combinaison passe longue/reprise de volée, ou la variante centre/tête plongeante restent une valeur sûre.

Après une version PlayStation de très bonne qualité, FIFA 98 arrive sur Nintendo 64. Une mouture équivalente qui fait jeu égal avec l'excellent ISS 64.

Suite à son premier essai désastreux avec FIFA 64, Electronic Arts n'avait pas droit à l'erreur en décidant d'adapter FIFA 98 sur Nintendo 64. Eh bien, ce nouveau soft, conversion fidèle de la version PlayStation (testée dans le précédent PO) tient toutes ses promesses. Mais est-ce vraiment le top ? La comparaison avec ISS 64 est inévitable. Sur le plan technique, les deux softs se valent. Malgré des graphismes aux couleurs moins vives, FIFA 98 présente une finesse supérieure, avec notamment l'absence de flou, un peu gênant dans ISS 64. En ce qui concerne l'animation, là encore c'est du cinquante/cinquante, même si ISS possède peut-être un léger avantage avec sa palette de coups et de mouvements, plus riche.

Les graphismes et l'animation des persos sont de très bonne qualité. Le replay permet de revoir les actions sous différents angles.

LES PLUS

Les deux titres présentent en outre des modes de jeu différents et intéressants. Le soft de Konami dispose de son fameux mode Scénario, qui permet de revivre des matchs « désespérés », et de changer l'histoire. En revanche, FIFA propose de nombreux championnats nationaux,

FIFA 98

LES FEINTES

Outre le classique dribble en crochet, il existe d'autres actions pour mettre la défense adverse dans le vent. Comme le déplacement latéral ou le petit saut, pratique pour esquiver les tacles.

L'arbitre ne se laisse nullement impressionner par la tentative d'intimidation de Christophe Dugarry, et le renvoie aux vestiaires.

un mode Coupe du monde, et une licence officielle bienvenue pour les vrais fondus de ballon rond. La jouabilité demande un petit temps d'adaptation dans les deux cas, avant de réaliser des actions complexes. Au final, même s'il ne s'avère pas meilleur que son rival, FIFA 98 sur N64 est indéniablement aussi bon. Difficile donc, pour ne pas dire impossible, de départager ces deux titres. À vous de voir lequel aura les faveurs de votre bourse, suivant vos affinités. L'idéal étant de posséder les deux, car ils sont incontournables.

Chon

développeur	ELECTRONIC ARTS
éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	FRANÇAIS
genre	FOOT
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

93%

PLAYER FUN 92%

En résumé

Une version superbe, aux antipodes du lamentable FIFA 64. La concurrence avec ISS 64 s'annonce chaude !

LES VUES

Vous avez le choix entre huit vues : la caméra TV, depuis la touche, le stade, le gardien, les tribunes, au niveau de la balle, du terrain et l'aérienne. Voici, dans l'ordre, les six premières.

Personnalisation des équipes

Vous pouvez personnaliser le jeu à votre convenance, en effectuant des transferts entre clubs (jusqu'à trois cents), ce qui vous permet de remettre à jour le jeu en fonction des transferts réels. Vous pouvez aussi, comme Aymé Jacquet, modifier la composition des équipes nationales. Enfin, vous vous amuserez à transformer l'apparence physique des joueurs (couleur de peau, des cheveux, morphologie du visage, barbe...).

GRAPHISME 95%
C'est soigné, et sans le flou inhérent à la N64.

ANIMATION 92%
Pas de problème. Les mouvements des persos sont réalistes.

SON 85%
Bien réalisé, sans être exceptionnel.

JOUABILITÉ 93%
Bonne. On peut jouer avec ou sans l'assistance de la console.

MARVEL SUPER HEROES

Alors que sur Saturn nous parvient le très réussi X-Men VS Street Fighter, la PlayStation accueille à son tour ceux qui incarnent l'imaginaire américain : les super héros Marvel.

Tout comme X-Men VS Street, Marvel Super Heroes est l'adaptation d'une borne d'arcade qui fit fureur en son temps. Il est vrai qu'elle proposait une action très speed (grâce au mode Turbo), et des personnages qui ne demandaient qu'à envahir nos salles d'arcade — les tentatives pour convertir les super héros en jeu vidéo n'ayant pas été très convaincantes jusqu'à présent. Le mal est réparé : on peut désormais revivre chez-soi dans un fauteuil, les exploits de Glouton, de Spiderman, d'Ironman, de Magnétoscope, du Capitaine Amérique et consorts. C'est évidemment d'un jeu de baston dont il s'agit puisque le soft arrive tout droit de chez Capcom, et il tire sur les bonnes vieilles ficelles des six boutons (trois coups de pied, trois coups de poing). Ajoutons des coups spéciaux d'une exubérance bienvenue, des petits pouvoirs propres aux héros : Wolverine possède le « facteur régénérant », Ironman peut voler... Bref, le staff de Capcom a créé un jeu qui se démarque de la concurrence et qui séduit même les anti-comics primaires.

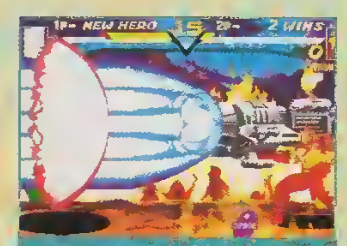
Captain America, dans son célèbre costume patriotique. Son bouclier est une excellente arme d'appoint.

Pénurie de héros...

Eh oui, il n'y a que dix personnages disponibles. C'est faible, mais une petite manipulation permet d'ajouter les boss, Dr Doom et Thanos, à la liste de ces combattants. Cela étant, pour pallier ce

nombre de persos un peu limité, face aux jeux comme King of Fighters ou Fatal Fury, les programmeurs auraient pu nous gratifier d'autres persos que Black Heart et surtout l'infâme Shuma Gorath, et mettre à la place d'autres super héros. Il faut bien mettre des méchants dans le jeu, alors... Reconnaissons tout de même que les deux « machins » sont assez agréables à jouer : Shuma, par exemple, peut drainer les points de vie de ses adversaires, et Black Heart (le fils de Mephisto) possède une palette de coups imprévisibles. Essayez-les donc !

Les deux « aliens » du jeu proposent des coups inédits. Chewing-gum attaque !



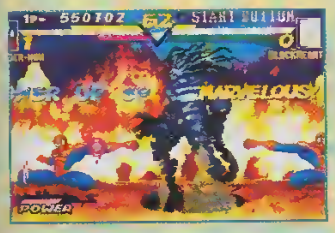
Quand on parle de super coups bourrins, on se doit de citer Iron Man et son Canon à Protons.

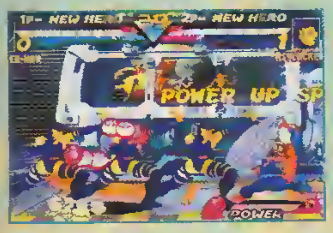
FACTEURS DE SÉDUCTION

Les combattants disposent d'une grande mobilité et peuvent facilement réaliser des coups impressionnants : même les néophytes seront

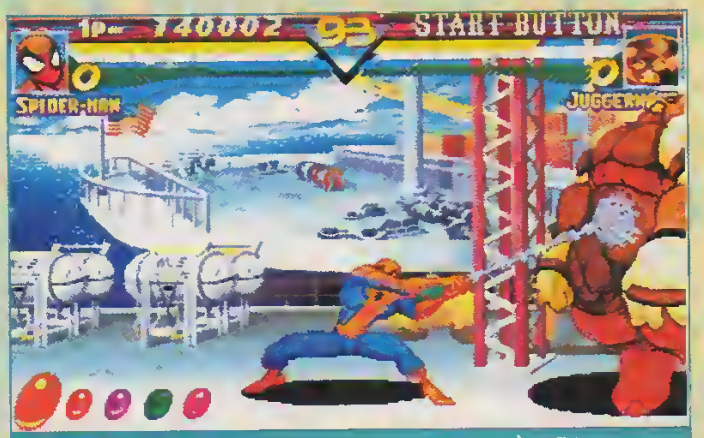
Notre héros va affronter le terrible Thanos, porteur du « gantelet de l'infini ». Thor sera-t-il sauvé ?

MARVEL SUPER HEROES





Spiderman est aux prises avec Dr Doom, un des premiers méchants, et aussi un des plus crédibles.



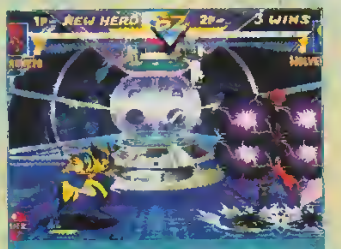
Spidey, toujours plein de ressources, joue à « Thierry la fronde » avec le mastoc Juggernaut !

aux anges. Le jeu à deux est pimenté par la présence des « gemmes de pouvoir », sorte d'orbes (des sphères magiques) qui décuplent les capacités du porteur. On les récupère sur l'ennemi après l'avoir enchaîné, et leur utilisation influence l'issue du combat, tout en renouvelant l'intérêt des parties. Tel joueur agressif peut ainsi se muter en agneau pour ne pas risquer de perdre, lors d'une contre-attaque consistante, la puissante gemme de vitalité qui restaure la barre de vie. Un jeu bourré de bonnes idées, à jouer encore et encore...

Reyda,
en pyjama bleu et rouge.

LES GEMMES, J'AIME

Les gemmes de pouvoir permettent d'augmenter ses caractéristiques pendant un certain temps. De plus, selon le héros que vous contrôlez, elles vous offrent un pouvoir supplémentaire : Spidey se dédouble avec la gemme de vitesse ; Psylocke est cloné deux fois avec la gemme de puissance ; Juggernaut devient totalement insensible aux coups avec la gemme d'armure... À vous de trouver la gemme qui correspond le mieux à votre perso.



Magnéto possède des coups très attirants. Au sens physique du terme...

développeur	CAPCOM
éditeur	VIRGIN
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	INFINI
difficulté	PARAMÉTRABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 93%

en résumé

Capcom signe l'adaptation réussie d'une de ses plus belles bornes d'arcade. Moins bonne que sur Saturn, mais réussie.

GRAPHISME 88%
Les couleurs sont criardes, mais c'est dû au style « comics » du jeu.

ANIMATION 85%
Suffisante, mais pas aussi rapide en 50 Hz qu'en 60 !

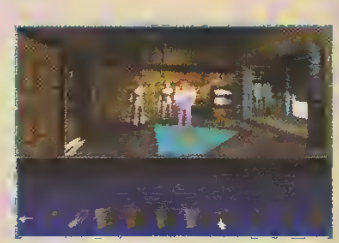
SON 86%
Les mélodies sont entraînantes, mais l'orchestration dépassée.

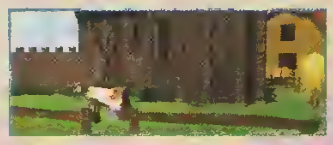
JOUABILITÉ 94%
Claire, précise, avec des plus qui différencient les persos.

100 95 90 **89%** 80 75 70 65 60 55 50

ARK OF TIME

Développé par une petite boîte anglaise, Ark of Time s'annonce comme le concurrent direct des Boucliers de Quetzalcoatl à bien des égards. Cette aventure, qui a pour toile de fond le continent de l'Atlantide, est un gros morceau... à ne pas mettre entre toutes les mains.

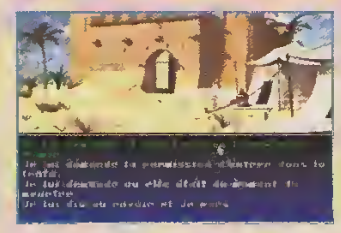




Le journaliste est un personnage de jeu d'aventure plutôt en vogue en ce moment. Avec The Last Report (testé dans ce numéro), Ark of Time met également en scène un fouineur de première catégorie. À l'instar de Quetzalcoatl, l'aventure repose en partie sur le « triptyque géographique » : Londres-Caraïbes-Amérique Centrale. Heureusement, d'autres destinations telles que les îles de Pâques, l'Afrique ou encore Stonehenge sont au programme, évitant que l'on crie au plagiat.

FAUX 16/9

Les graphismes, en particulier les décors, sont assez réussis. Mais, une



L'INTERFACE

Pas de surprise. À l'instar des nombreux jeux d'aventure concurrents, l'interface d'Ark of Time est spécifiquement conçue pour être jouée à la souris, bien que compatible avec le paddle. À quand un jeu d'aventure doté d'une interface plus axée console ? Il y a des tonnes d'idées qui pourraient être puisées dans les RPG.

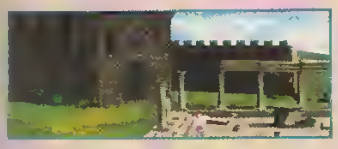
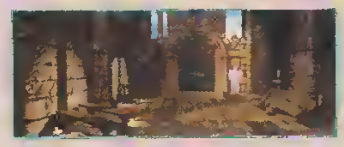
LES ÉNIGMES À RÉSOUDRE

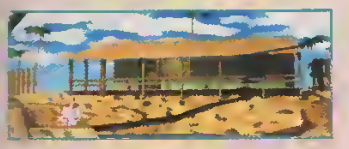
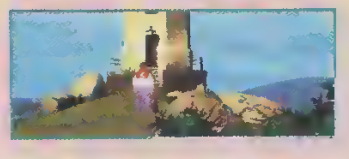
Au début, les énigmes auxquelles vous serez confronté peuvent être résolues en utilisant simplement un objet de votre inventaire. Par la suite, d'autres énigmes à base de mécanisme mettront votre matière grise à contribution. Dans cette série de photos, vous trouverez quelques énigmes solutionnées ou en cours de résolution.

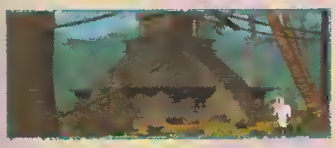
Les principaux événements sont [illegible] de séquences cinématiques. Dommage que certaines d'entre elles soient [illegible].

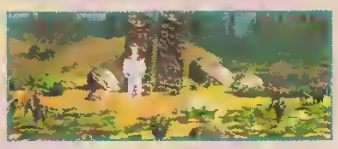
ARK OF TIME

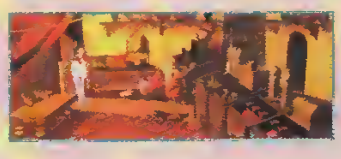
TOUR D'HORIZON

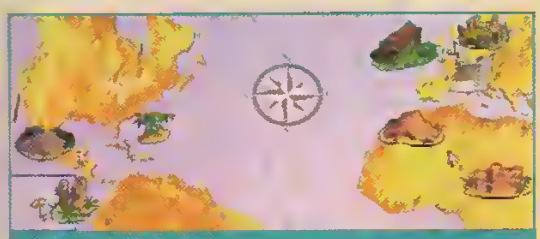






fois n'est pas coutume, on peut déplorer l'étroitesse de la fenêtre de vue s'affichant au-dessus d'une énorme fenêtre bleue, présente en permanence et dédiée à la gestion de l'équipement et aux dialogues. À quelques exceptions près (du style : sonde + tube en caoutchouc + collier de coquillage = faux serpent, à utiliser sur le dromadaire), les énigmes ne sont pas trop tordues. Toutefois vos zones d'investigations s'élargissant à mesure que vous progressez, et la multitude d'objets trimbalés (avoisinant la cinquantaine vers la fin) font qu'il est parfois difficile d'avoir la juste inspiration au bon endroit... Les voix convaincantes et les textes non dénués d'humour sont malheureusement exclusivement en anglais. Pour la version française, il faudra donc composer avec les sous-titres. Bref, de par sa difficulté se traduisant par une longue durée de vie, Ark of Time n'est pas à mettre entre toutes les mains. Il est à recommander aux joueurs d'expérience dotés d'une grande patience.

Wolfen



Voici l'ensemble des destinations que vous serez amené à visiter au cours de votre reportage.

développeur PROJECT TWO INTERACTIVE
éditeur PROJECT TWO INTERACTIVE
textes SOUS-TITRES FRANÇAIS
genre AVENTURE
joueur(s) 1
sauvegarde OUI
continue NON
difficulté DÉMONIAQUE
durée de vie UN SACRÉ MOMENT
prix A B C D E F

PLAYER FUN 90%

en résumé

Très difficile, Ark of Time se traduit donc par une longue durée de vie. À noter des énigmes pas trop tordues, et une intrigue sympa.

GRAPHISME 82%
Graphisme 2D de bonne facture dans une fenêtre réduite. Cinématique très très moyenne.

ANIMATION 80%
Comme tout jeu d'aventure, l'animation n'est pas trop mise à contribution.

SON 90%
Les voix, malheureusement en anglais, sont pleines de conviction.

JOUABILITÉ 90%
Jouable au paddle ; la souris est toutefois recommandée.

100 95 90 87 80 75 70 65 60 55 50

NBA ACTION 98

Ce dernier-né des jeux développés par Sega Sports est une simulation de basket correcte, mais qui souffre d'une réalisation moyenne. Ce qui est hélas le cas de toute la production de jeux de basket sur Saturn. Mais que l'on se rassure, le Gameplay est néanmoins bon.

À l'instar de NBA Live 97, sorti en avril dernier, NBA Action mise tout sur le réalisme. Certes, le menu d'options permet de choisir entre arcade et simulation, mais dans les deux cas, le pourcentage de réussite des tirs (même à deux points) ne sera pas très élevé si vous ne vous appliquez pas. La seule différence visible, au cours du jeu, concerne les sorties du ballon hors des limites du terrain, qui ne sont pas prises en compte en arcade. Bien sûr, vous avez la possibilité de paramétrer le jeu selon vos goûts, en déterminant la durée des quarts temps (3, 5, 8, ou 12 minutes), la difficulté (Rookie, Pro, All Stars), la vitesse du jeu (Slow, Normal, Fast). Vous pouvez également activer (ou non) les blessures, définir la forme des joueurs, supprimer certaines règles comme le Shot Clock, le Goaltending, le Backcourt violation, etc. C'est relativement complet.

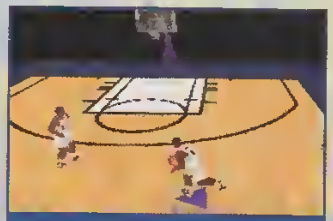
TECHNIQUEMENT MOYEN

Sur le terrain, la prise en main est assez instinctive, et l'on peut rapidement réaliser de belles actions comme des Alley Hoop, des bras roulés... Plusieurs vues sont dispo. (voir Les vues), mais certaines sont moins jouables en raison du champ de vision restreint qu'elles offrent. Techniquement, on ne peut pas dire que nous sommes en présence d'une bombe, car les graphismes auraient pu gagner en finesse. C'est malheureusement le lot de tous les softs de basket tournant sur Saturn. Quoi qu'il en soit, le plaisir de jeu est pré-

Le nom de Michaël Jordan, le célèbre arrière des Bulls, n'apparaît toujours pas !

LE REPLAY

Le classique replay, permettant de mater les actions sous plusieurs angles, est bien sûr présent. Vous pouvez changer la caméra et choisir la vitesse de défilement.



En Practice vous vous entraînez avec deux joueurs, et n'affrontez pas d'adversaire.

Full Court High

Full Court Med

Full Court Low

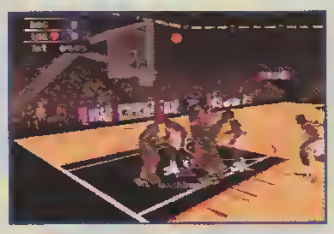
Side High

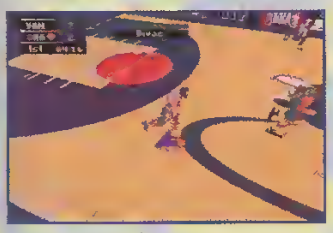
Side Med

Side Low

Iso High

Iso Med


Iso Low


Action

Rafter

LES VUES

Voici la totalité des onze vues disponibles dans NBA Action 98. Comme vous pouvez le remarquer (à leur nom), les neuf premières sont en fait trois vues, à trois distances différentes.

sent, et c'est peut-être bien là l'essentiel. Pour débuter, et vous familiariser avec les commandes du jeu, vous avez la possibilité de vous entraîner sur un terrain, sans être dérangé par les adversaires. Bref, sans être un méga-hit, NBA Action 98 est un bon jeu de basket sur Saturn, qui parvient même à rivaliser avec le NBA Live 97 d'Electronic Arts.

Chon

Dennis Rodman arbore une couleur de cheveux excentrique. Une image à laquelle nous sommes maintenant habitués.

Saturn

NBA ACTION 98

développeur	SEGA
éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	BASKET
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 87%

En résumé

Ce titre, axé simulation, pourrait bien faire de l'ombre à NBA Live 97, qui n'est pas mieux réalisé.

GRAPHISME 80%
Un domaine qui peut être largement amélioré.

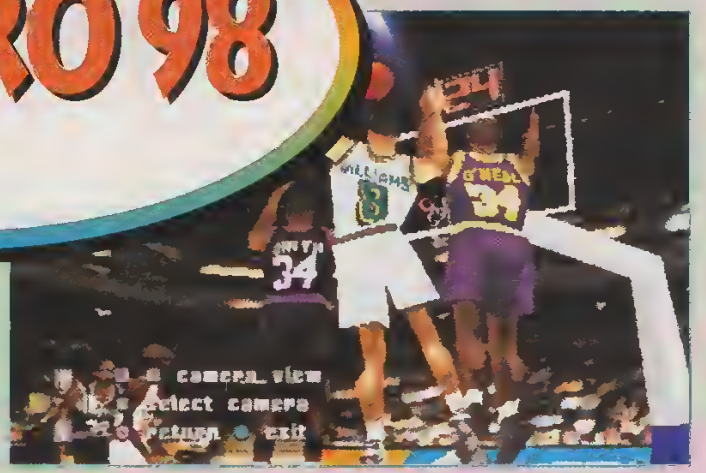
ANIMATION 90%
Assez bonne, surtout en vitesse rapide.

SON 85%
C'est correct, mais rien d'exceptionnel.

JOUABILITÉ 90%
Pas de problème. Sinon, il reste le mode Entraînement.

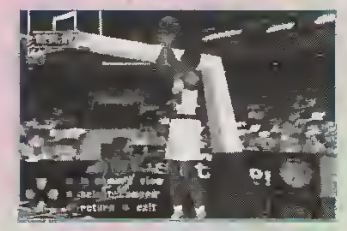
100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

NBA PRO 98



Sous ce nom, se cache en fait le troisième volet de la série NBA In The Zone. Dans la lignée de ses prédécesseurs, ce titre se révèle toutefois un peu juste face au concurrent Total NBA 97... et bientôt 98.

Tout comme les deux premiers épisodes, cette nouvelle mouture de NBA In The Zone, rebaptisée NBA Pro 98, dispose d'une réalisation technique globalement bonne. Mais elle reste en deçà de celle de son rival de toujours, Total NBA, qui peut se vanter de graphismes nettement supérieurs, avec des reflets au sol de toute beauté. Quant aux modes de jeu et autres menus d'options, ils sont relativement classiques et complets. Match d'exhibition, Play-Off, et saison pour les premiers. Les seconds permettant de paramétrer la difficulté (Rookie, Starter, ou All Stars), la durée des quarts temps (de 1 à 12 minutes), la Stamina, ou encore le Home Court Advantage, etc. Vous avez également la possibilité d'infliger un handicap à l'une des deux équipes, pour équilibrer les forces en présence.

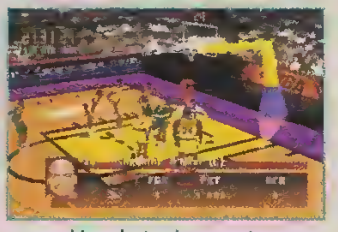


LE REPLAY
Vous pouvez utiliser le mode Replay à tout moment, pour visionner les paniers de votre choix sous différents angles.

Vue normale

Vue de côté

Vue de côté


Vue de trois quarts

De nombreuses stats sur les joueurs sont disponibles. Un principe devenu incontournable dans les softs de ce type.

PRISE EN MAIN IMMÉDIATE

D'une manière générale, ce nouveau volet n'apporte rien de révolutionnaire, mais se révèle fun et convivial à plusieurs (jusqu'à quatre players). La possibilité d'effectuer des dribbles et des dunks sans trop de difficulté

LES DUNKS

Un jeu de basket sans dunks ne serait plus un jeu de basket. Vous pouvez en effectuer plusieurs sortes : à deux mains, une main, de dos, etc. Les revoir est un vrai plaisir.

apporte toujours autant de plaisir, et offre aux joueurs inexpérimentés d'être de suite dans le coup. Enfin, un menu de stratégie permet de donner des ordres différents à chaque joueur, et ce à tout moment de la partie. Comme ses prédécesseurs, NBA Pro est un jeu bien réalisé plutôt axé arcade, et à la prise en main immédiate. Les amateurs de simulations réalistes n'y trouveront peut-être pas leur compte, et lui préféreront sans doute Total NBA, dont la version 98 ne devrait plus tarder.

Chon

développeur	KONAMI
éditeur	UBI SOFT
textes	ANGLAIS
genre	BASKET
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

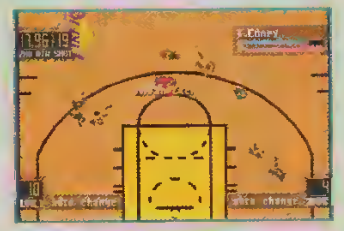
PLAYER FUN 93%

86

en résumé

La suite de NBA In The Zone 2 est de bonne qualité, mais inférieure à Total NBA 97, la référence du genre sur console.

Vue « live »



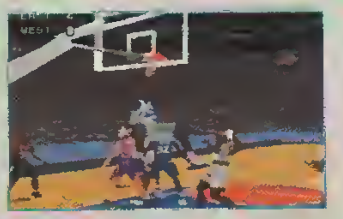
Vue du dessus

DE TROIS QUARTS, DU DESSUS...

Vous avez le choix entre cinq vues différentes plus ou moins jouables. Vous trouverez forcément celle qui vous conviendra le mieux.

NBA Pro sur N64

La version N64 de NBA Pro devrait sortir très prochainement. Celle-ci ne nous étant pas parvenue à temps pour le bouclage, c'est dans le prochain numéro que nous vous présenterons la bête. Toutefois, pour vous faire patienter, voici



quelques photos, qui laissent augurer du meilleur. Verdict le mois prochain !

GRAPHISME 90%
C'est correct, mais on est loin des reflets de Total !

ANIMATION 89%
Pas de problème de ce côté, ça bouge bien.

SON 84%
Convenable, sans plus...

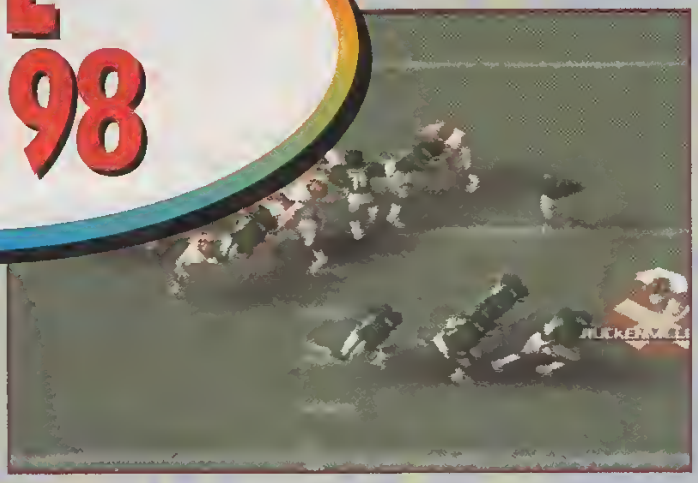
JOUABILITÉ 93%
No problemo ! On fait ce qu'on veut aisément.

100 95 80 75 70 65 60 55 50

NFL QBC 98

Nintendo 64

Après le hockey, le foot et avant le basket, c'est au tour du foot US de squatter le port cartouche de la Nintendo 64... pour le plus grand bonheur des fans !



Caméra personnalisée

Si les nombreuses vues disponibles ne vous conviennent pas, vous avez la possibilité d'en créer une nouvelle. Il suffit de régler plusieurs paramètres. Les modifications apportées s'affichant alors au fur et à mesure, on trouve rapidement l'angle idéal.

Soyons clair ! Si vous n'avez jamais rien compris à ce sport, peu populaire sous nos latitudes, mais très prisé aux States, NFL QBC 98 n'y changera rien. Sans une bonne connaissance des règles, et surtout des nombreuses stratégies applicables, il y a de fortes chances pour que vous abandonniez rapidement. En revanche, si vous êtes aussi mordu qu'un Américain moyen, et que vous maîtrisez parfaitement toutes les finesses tactiques, vous allez prendre votre pied comme jamais. Car le foot US a beau être un cousin du rugby, il est beaucoup plus complexe.

Lors de l'engagement, il faut taper le plus loin possible, et monter de suite pour plaquer le possesseur du ballon.

LE MUST DU GENRE

Une fois sur le terrain, on constate que la qualité technique est au rendez-vous. Les persos n'ont jamais été aussi gros, aussi beaux, et aussi bien animés. Concernant les modes de jeu, NFL est également très com-

LES CHEATS

Un menu permet d'entrer des cheat modes (un seul à la fois). En voici trois aux effets visuels, qui vous permettent de jouer avec des persos énormes, minuscules ou aplatis.

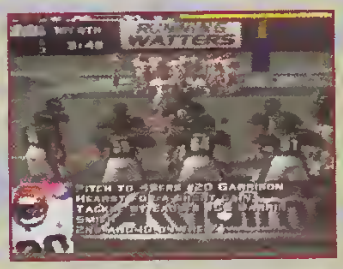
Entre risque, tentative de progression sur le terrain, vous devez déterminer votre stratégie en fonction de celle de votre adversaire.

NFL QBC 98

développeur	ACCLAIM
éditeur	ACCLAIM
textes	ANGLAIS
genre	FOOT US
joueur(s)	1A4
sauvegarde	MEMORY PACK
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	ASSEZ BONNE
prix	A B C D E F

92%

PLAYER FUN 91%



COMME À LA TÉLÉ !

Le jeu contient un nombre impressionnant de vues et d'angles de caméra différents. En voici un petit aperçu. Si toutefois rien ne vous convient, vous pouvez toujours créer votre caméra perso.

En résumé

Un jeu très bien réalisé qui ravira la poignée de fans du genre. Une bonne connaissance des règles est indispensable pour s'amuser.

plet, puisque vous pouvez disputer un match amical, une « pré-saison », une saison, les Play-Off ou encore un tournoi. Le menu Simulation, désormais classique, est lui aussi disponible. Rappelons qu'il vous permet de récrire l'histoire de ce sport (comme dans ISS) en modifiant les scénarios de rencontres vécues. Mais vous pouvez également créer vos propres parties « catastrophiques », si vous le souhaitez.

Par ailleurs, de nombreuses stats peuvent être consultées sur les différents Quaterbacks (joueurs principaux, véritables piliers des équipes), présents dans chaque formation du championnat américain.

Bref, NFL QBC 98 s'impose comme la nouvelle référence en matière de foot US, tant par sa réalisation que par son contenu très riche. Les fans y trouveront forcément leur compte ! Mais encore une fois, si vous ne comprenez pas tout à ce sport, vous risquez de vous ennuyer assez rapidement. Vous êtes prévenus.

Chon

GRAPHISME 93%
C'est assurément le plus beau jeu du genre sur console.

ANIMATION 92%
Rien à dire, c'est très correct.

SON 85%
Bon, sans plus...

JOUABILITÉ 93%
Bonne maniabilité et interface très claire.

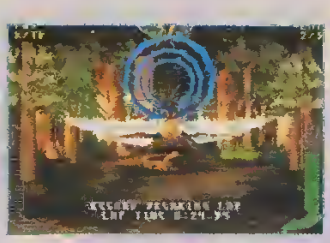
BUGRIDERS

Les jeux de course pullulent en ce moment, aussi est-il assez difficile de faire le tri... Par son aspect original et ses montures délirantes, Bugriders constitue un challenge intéressant.

Bugriders est un jeu de course pour le moins curieux, dans lequel vos montures sont des insectes volants géants. Passée la surprise, on se lance dans une première course pour découvrir que la cravache tient lieu d'accélérateur. Graphiquement convaincants les « circuits » sont réalisés en 3D, mais à l'instar d'un Pandemonium 2 ou d'un Crash Bandicoot, vous n'êtes pas libre d'aller où vous voulez. Cette 3D dirigée est assez déconcertante et il convient de bien connaître les parcours pour s'en sortir.

Parmi les modes de jeux disponibles, outre les traditionnels Time Attack et Championnat, il y en a un au cours duquel vous devez massacrer vos rivaux à l'aide d'armes assez délirantes, rappelant un peu Panzer Dragon. Enfin, un mode Deux joueurs via l'écran splitté permet de se tirer la bourre avec un pote. L'idée a le mérite d'être assez originale et bien réalisée. Toutefois, en ce qui me concerne, j'ai eu du mal à entrer dans le jeu.

Wolfen



Le jeu s'accélère déroule par le biais de l'écran splitté. La vue est alors assez réduite mais, globalement, ça tient la route.

développeur	GT INTERACTIVE
éditeur	GT INTERACTIVE
textes	ANGLAIS
genre	COURSE
joueur(s)	1 À 2
sauvegarde	OUI
continue	3
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

85%

PLAYER FUN 80%

en résumé

Bugriders est un jeu de course fun, qui sort des sentiers battus. Esthétiquement irréprochable, il devrait se trouver un public.

GRAPHISME 91%
Les graphismes sont plutôt réussis, en particulier ceux des décors.

ANIMATION 90%
Rapide et fluide. Que dire de plus ?

SON 80%
Les musiques sont sympa, sans plus. Effets spéciaux bons pour le service.

JOUABILITÉ 85%
L'aspect « 3D dirigée » est un peu déconcertant au début.

Recevez les nouveautés Gratuitement* chez vous !

Des centaines de titres disponibles

SCHWARZENEGGER
LA COURSE AU JOUET

CASPER L'APPRENTI FANTÔME

CHABAT BACRI

INDEPENDENCE DAY

TWISTE

1. Connectez-vous sur Minitel 36 17 MÉGAHIT puis connexion/fin.
2. Laissez vos coordonnées.
3. Faites votre choix.
4. Nous vous l'envoyons chez vous.
5. Vous n'envoyez ni chèque, ni CB, vous ne payez que la communication.

Accès direct sur Minitel

36 17 MÉGAHIT

Sans payer par chèque ni par CB

*Vous ne payez que la communication pour commander vos cassettes, le temps de consultation vous suivant le produit commandé (5,57 F/min). Conformément à la loi informatique et libertés (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. Photos non contractuelles. Kikoo Production. © Kikoo Production.

THE LAST REPORT

Ce mois de janvier est incontestablement placé sous le signe du jeu d'aventure. Avec Versailles et Ark of Time, The Last Report est le troisième larron de la foire.

Le jeu démarre par un court monologue du héros, durant lequel on apprend sa profession et sa situation. Un coup de téléphone de son amie Sarah marque le début de l'aventure. On commence alors à batailler avec l'interface « galère » qui, honte à elle, ne gère même pas la souris. L'autre aspect pénible est la taille réduite de la fenêtre de jeu, qui se trouve affublée de larges bandes noires. Quant aux animations précalculées, elles reposent sur des séquences réalisées à base d'images de synthèse pas géniales, mais qui créent une excellente ambiance sombre, voire noire.

Après quelques minutes de lutte avec l'interface, vous arrivez devant l'immeuble de votre amie pour apprendre qu'elle a été assassinée dans d'étranges circonstances. Votre situation se complique car la police vous soupçonne d'être impliqué dans cette sale histoire.

UN POLAR BIEN FICELÉ

Il est à noter que le sytème de dialogues est bien construit et les voix bien dans le ton. Malgré quelques défauts assez importants, Last Report repose sur une bonne ambiance et une enquête à l'intrigue bien ficelée, qui devrait tenir en haleine les joueurs persévérants.

L'inspecteur Wolfen, ne renonce jamais, ou presque.

Quand un [illegible] à nous [illegible] pour [illegible] pour [illegible]

PlayStation

THE LAST REPORT

développeur	MICROIDS
éditeur	MICROIDS
textes	FRANÇAIS
genre	ENQUÊTE
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	CRISPANTE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 80%

80%

en résumé

Malgré une réalisation moyenne et une interface pénible, The Last Report bénéficie d'une ambiance sombre et d'un scénario en béton.

GRAPHISME 75%
Dépouillé, mais clair. On distingue parfaitement ce qui se passe à l'écran.

ANIMATION 80%
Animations précalculées, pas franchement transcendantes.

SON 90%
Les voix des personnages sont bien dans le ton. Rien à dire.

JOUABILITÉ 70%
L'interface n'est pas instinctive pour deux sous. Dommage...

100 95 90 85 75 70 65 60 55 50

DOSSIER SECRET 007

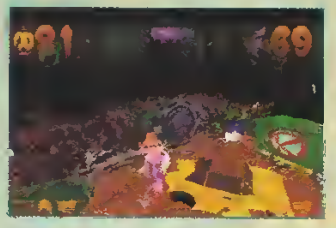
LES PLANS COMPLETS DE GOLDENEYE DANS

64 Player

JERSEY DEVIL

Présenté comme un jeu délirant à l'esprit cartoon, et offrant une grande liberté au joueur, Jersey Devil avait de quoi nous allécher...

Ce jeu de plate-forme 3D vous propose d'évoluer dans un univers graphiquement bien rendu, qui vaudrait le détour s'il était plus original .. Le personnage manquant également de personnalité, reste le challenge. Eh bien, malgré une réalisation à la hauteur, on a l'impression de s'ennuyer dans les passages trop faciles (on se balade dans des endroits vides, où seuls deux monstres tentent de vous barrer le passage) ; et on s'énerve dans les parties trop dures (lorsqu'on doit bondir hardiment d'une plate-forme à l'autre, par exemple). La précision des sauts n'est pas top, et des monstres volants vous barrent le passage.



Cerise sur le gâteau : la 3D vous trompe sur leur emplacement ! Le niveau de difficulté n'est, quant à lui, pas évolutif : on fracasse le pad' dès le premier niveau. C'est dommage car la suite est jolie. Heureusement, l'action demeure correcte, avec quelques bonnes idées, un paquet de niveaux et une flopée de warp zone... Un bon challenge pour les plus acharnés d'entre vous !

Reyda

Les séquences d'action « surfe » sont un vrai régal. Dommage qu'elles n'interviennent que tard dans le jeu.

JERSEY DEVIL

développeur	MALOFILM INTER.
éditeur	OCEAN
textes	FRANÇAIS
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	MOYENNE
prix	ABCDEF

PLAYER FUN 70%

80%

en résumé

Techniquement correct, Jersey Devil manque, hélas, de fun et est doté d'une jouabilité approximative.

GRAPHISME — 85%

Haute résolution, certes, mais couleurs peu variées. C'est déjà bien.

ANIMATION — 90%

Ça bouge plutôt bien, le monde 3D est fluide et profond.

SON — 92%

Thèmes « batmanesques » réussis, mais qui ne collent pas toujours à l'action.

JOUABILITÉ — 70%

Sauts ratés, heurts avec des monstres pourtant éloignés : on enrage presto !

36.15 Player One

Plus de
100.000 F
de cadeaux à
gagner
dont le jeu Final Fantasy VII.

36.15 Player One
et 08 36 68 77 33

Retrouvez plus de 5 000 ASTUCES,
guides, SOLUCES et TESTS
Gagnez des centaines DE JEUX
Consultez les news des 8 à 64 bits

AUTO DESTRUCT

PlayStation

Il y a les jeux de course... et les jeux de course poursuite, à la Mad Max ! Auto Destruct, fortement inspiré par le jeu de voiture de Die Hard Trilogy, fait partie de cette dernière catégorie.

Dans un futur proche, des terroristes tentent de faire main basse sur votre ville. Au cours d'une de leurs exactions, ils tuent votre famille ! Vous devenez alors comme fou et décidez de rejoindre une unité spéciale de la police. À bord de votre voiture blindée et surarmée, vous poursuivez ces salopards.

Votre assistante vous informe, par radio, de vos missions. Après un petit briefing, vous consultez la carte de la ville, puis vous partez sur les chapeaux de roue. Pour vous repérer dans la mégalopole, vous disposez d'un radar boussole. Des flèches vous indiquent en temps réel où se situent les ennemis, vos alliés, les garages, les armes, etc. Vous devez alors rattraper et détruire les véhicules ennemis, parfois en un temps limité. Les missions sont de plus en plus longues, bien scénarisées, et pleines de rebondissements. Bref, Auto Destruct est un bon petit jeu à la Mad Max.

Bubu

Votre voiture est amochée, ou vous n'avez plus assez d'essence, passez au garage. Les réparations sont à vos frais...

AUTO DESTRUCT

développeur	ELECTRONIC ARTS
éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	FRANÇAIS
genre	COURSE POURSUITE
joueur(s)	1
sauvegarde	MEMOIRE, PASSWORDS
continue	INFINI
difficulté	PROGRESSIVE
durée de vie	ASSEZ BONNE
prix	D

PLAYER FUN 85%

80%

en résumé

Auto Destruct est un bon jeu de caisses et de tir. Mais le concept et la réalisation sont limites pour convaincre les Mad Max en herbe.

GRAPHISME 83%
Pas mal, mais répétitif. Les explosions sont par contre magnifiques.

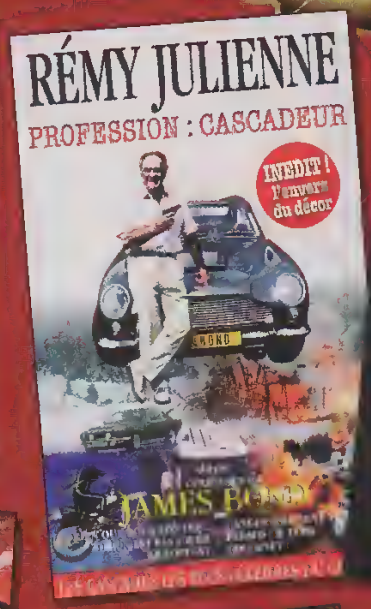
ANIMATION 88%
Fluide et rapide ; on ne peut pas lui reprocher grand-chose.

SON 88%
Mention spéciale pour la voix de votre assistante, qui parle en français.

JOUABILITÉ 80%
Ça ne vaut pas celle d'un vrai jeu de course, mais c'est maniable.

Défiez James Bond et gagnez des centaines de cadeaux !

K7 vidéo Goldeneye,
Montres de James Bond,
CD single du thème
« James Bond »
remixé par MOBY
K7 vidéo de Rémy Julienne :
« Dans les coulisses de
James Bond »



Places de cinéma
et CD de la B.O.
du film
« Demain ne
meurt jamais »

Intégrales
vidéo (17 K7),
CD-Rom,
sweat-shirts
et casquettes
James Bond

Pour participer aux concours :
36.15 PLAYER ONE (jeu James Bond)
08 36 68 14 98

36.15 et 36.68 : 2.23 F/mn

TAMAGOTCHI

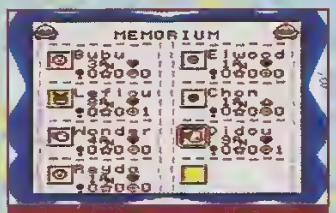
développeur	BANDAI
éditeur	BANDAI
textes	FRANÇAIS
genre	TAMAGOTCHI
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	MOYEN
durée de vie	MOYEN
prix	

PLAYER FUN 85%

80%

Soucieux de comparer les réactions d'un Tamagotchi à celles d'un véritable nourrisson, je me suis amusé à recréer quelques membres de la rédaction...

Première étape lors de la création d'un Tamagotchi : on choisit un œuf parmi huit, et on le nomme. La grande aventure peut alors commencer ! Il faut toujours garder un œil sur les caractéristiques de l'animal. A-t-il faim ? Est-il de mauvaise humeur ? Ce sont les deux principaux besoins à satisfaire. Ensuite, vous pourrez vous occuper de son éducation physique et intellectuelle (une nouveauté). Félicitez-le lorsqu'il réussit une épreuve d'intelligence ou un exploit sportif, et, à l'inverse, élevez la voix s'il réclame un peu trop. Des réactions basiques, mais qui fonctionnent bien. Autres nouveautés : la possibilité de faire participer son animal à des concours de vitesse, d'intelligence ou de beauté. On peut également élever jusqu'à trois Tamagotchi simultanément (bonjour le boulot !).



Bubu, toujours rond. Leflou, une tronche pas possible. Wonder, Reyda et les autres...

Voilà un jeu de gestion sympathique, et moins prise de tête que le véritable Tamagotchi. Car c'est vous qui décidez quand jouer, grâce à une pile qui sauvegarde la position au moment de l'extinction du Game Boy. Du coup, on se sent libre et on allume la console avec plaisir.

Leflou

En résumé

Ce Tamagotchi GB se révèle moins aliénant et légèrement plus intéressant que l'original. Un petit jeu bien adapté pour la portable.

Chon tout bébé et déjà grognon. Hé, Chon, cherche !

GRAPHISME 80%
On a vu plus fouillé sur Game Boy. Sympa tout de même.

ANIMATION 75%
Le strict minimum ! Un décor fixe et le Tamagotchi qui vivote.

SON 60%
Musique vite saoulante... Heureusement, on peut la couper.

JOUABILITÉ 93%
Bonne ergonomie et prise en main facile.

SCORE GAMES
LA VIDEO JEU PASSION

CREDITS

Economisez 5 F ou recevez une cardass gratuite
pour tout achat d'un manga dans un magasin Score Games.

Recevez un magazine gratuit
Commandez un ancien numéro de Player One ou Ultra Player.
(offre non valable pour les hors-série et les numéros en cours)

Economisez 20 % sur le prix d'abonnement
Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales
6 numéros = 154 F + 770 Crédits Player au lieu de 192 F
11 numéros = 280 F + 770 Crédits Player au lieu de 352 F.

AVEC LES NOUVEAUX CREDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

Economisez 20 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 100 F d'achat - voir la publicité dans le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande).

Economisez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir la publicité dans le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande).

Economisez 100 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 400 F d'achat - voir la publicité dans le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande).

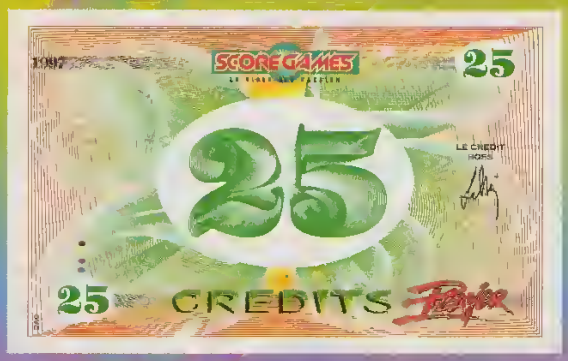
Règlement : Article 1. Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans le magazine Player One et les hors-série ainsi que dans les magasins Score Games. **Article 2.** Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player ainsi que dans les magasins Score Games et donnent droit à des avantages. **Article 3.** Seules les demandes complètes seront prises en considération avec nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, l'offre de votre choix, le nombre de Crédits Player exact et 3 timbres au tarif en vigueur. **Article 4.** Les réductions dans les magasins Score Games ne sont possibles qu'avec les nouveaux Crédits Player portant le logo Score Games, à partir de mai 1995. Fin de l'opération indiquée un mois à l'avance. **Article 5.** L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent reglement.

Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés de l'offre de votre choix (sauf achat de manga et jeu d'occasion), **de trois timbres au tarif en vigueur** et de vos coordonnées sur papier libre à :
Crédits Player
18, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex
Les offres prendront effet un mois après réception de votre lettre.

1997
SCORE GAMES
10
10
LE CREDIT ROSS
10 CREDITS

1997
SCORE GAMES
10
10
LE CREDIT ROSS
10 CREDITS

1997
SCORE GAMES
10
10
LE CREDIT ROSS
10 CREDITS


1997
SCORE GAMES
25
25
LE CREDIT ROSS
25 CREDITS

1997
SCORE GAMES
50
50
LE CREDIT ROSS
50 CREDITS

1997
SCORE GAMES
25
25
LE CREDIT ROSS
25 CREDITS

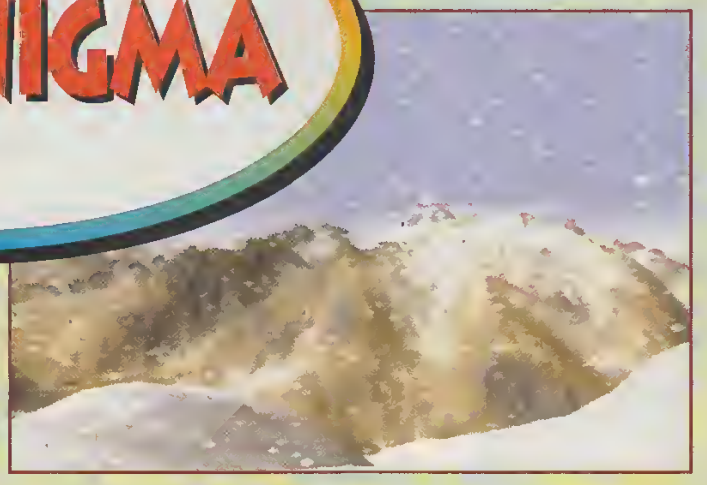
1997
SCORE GAMES
10
10
LE CREDIT ROSS
10 CREDITS

1997
SCORE GAMES
10
10
LE CREDIT ROSS
10 CREDITS

1997
SCORE GAMES
10
10
LE CREDIT ROSS
10 CREDITS

Super Nintendo

TERRANIGMA

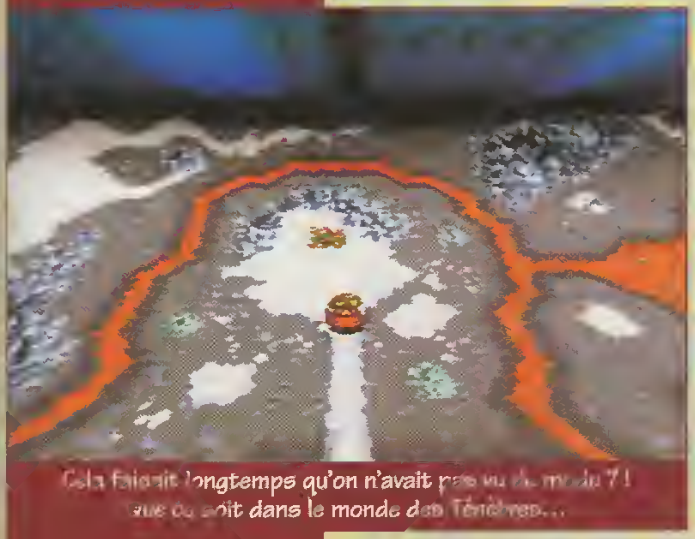


Serait-ce l'effet Final Fantasy VII ? Un nouveau jeu d'action/RPG du nom de Terranigma sort sur Super Nintendo. Bon esprit, mais n'est-il pas trop tard ?

Enix, le deuxième plus grand pourvoyeur de RPG au Japon derrière Square, n'est pas un inconnu en France. Après Actraiser et Illusion Of Time, l'éditeur nippon crée la surprise en sortant un Zelda-like sur Super Nintendo ! Dans Terranigma (Ark Odyssey au Japon), vous incarnez Ark, un petit garçon habitant le seul village souterrain, qui ait survécu au grand cataclysme opposant les forces de la Lumière et des Ténèbres. Sa première mission est de réparer la Terre, en libérant les âmes emprisonnées dans cinq tours, lesquelles correspondent aux cinq continents. Après avoir rempli cet objectif, il pourra visiter la surface du globe et aider à la réapparition des plantes, des animaux et enfin des hommes. Techniquement, le jeu est parfait : musiques de qualité et graphismes exceptionnels pour une 16 bits, avec des effets en mode 7 encore jamais vus. Alors, si vous avez encore votre SNES, n'hésitez pas : Terranigma, c'est du tout bon !

Wonder

... où dans le monde de la Lumière, les effets sont d'excellente qualité.



Cela faisait longtemps qu'on n'avait pas vu du mode 7 ! Que ce soit dans le monde des Ténèbres...

développeur	ENIX
éditeur	NINTENDO
textes	FRANÇAIS
genre	ACTION/RPG
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	NORMALE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 92%

En résumé

Un excellent jeu d'action/RPG, qui souffre d'un seul défaut : il aurait été plus judicieux de le sortir il y a deux ans !

GRAPHISME 96%
Certaines pages sont en haute résolution et représentent des paysages en fractales.

ANIMATION 90%
C'est correct, bien que ce ne soit pas primordial dans ce type de jeu.

SON 92%
Mélodies harmonieuses et bruitages de qualité, rien à redire.

JOUABILITÉ 96%
Les commandes sont faciles et les techniques martiales du héros rapidement maîtrisées.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

ViteVite

PLAYSTATION

VMX Racing

prix 50%

éditeur	FUNSOFT
textes	ANGLAIS
genre	COURSE MOTOS
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI

VMX Racing vient concurrencer Moto Racer dans le domaine des courses de motocross. Comme ce dernier, ce n'est pas vraiment une simulation. Cependant, le maniement des motos est assez réaliste. Dommage toutefois qu'il ne le soit pas davantage, car on a beau atterrir sur la roue avant, on ne se vautre pas. Et dommage qu'il le soit parfois trop, car quand on force dans l'herbe, c'est la chute immédiate. Enfin, dommage que les graphismes soient la plupart du temps affreux. Sans ces gros défauts, VMX Racing aurait pu être un bon jeu.

Bubu

PLAYSTATION

NHL Breakaway 98

prix 75%

éditeur	ACCLAIM
textes	ANGLAIS
genre	SIMU. DE HOCKEY
nombre de joueurs	1 A 8
sauvegarde	OUI
continue	NON

L'arrivée de NHL Breakaway 98 s'est finalement traduite par la déception. Très prometteur de prime abord, ce soft de hockey reste marqué par quelques défauts « d'origine ». L'action est un peu trop rapide, et l'inertie résultant du patinage pas très bien restituée — ce dernier point constituant l'élément primordial d'une simulation de hockey réussie. Le jeu est néanmoins doté d'un système de passes très pointu permettant de choisir avec précision le destinataire du palet. Mais face au NHL d'Electronic Arts, ce Breakaway 98 ne pèse pas bien lourd.

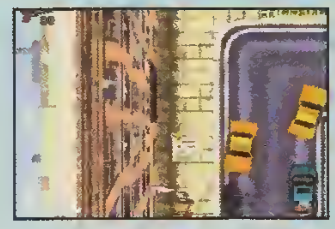
Wolfen

PLAYSTATION

GTA

prix 65%

éditeur	BMG
textes	FRANÇAIS
genre	VA SAVOIR...
nombre de joueurs	1
sauvegarde	CARTE MÉMOIRE
continue	NON



Loin du politiquement correct de certains jeux, Grand Theft Auto vous propose de devenir l'ennemi public n° 1. Vous voilà donc plongé dans la peau de l'homme de main d'un gros truand. Vos missions vont du vol de voitures à l'homicide de keufs, en passant par le convoyage de drogue... Le tout agrémenté de textes bien crus, immoraux à souhait. Mais au fait, à quel genre de jeu avons-nous à faire ? Un jeu de caisses ? Mouais, alors du style Micro Machines (pour la vue aérienne) en solitaire, et sans course à proprement parler. Un jeu de tir, alors ? Dans ce cas ce serait plus de la loterie, tant le perso est peu maniable. Un jeu d'aventure peut-être ? Pour peu que vous arriviez à vous identifier à un conglomérat de pixels muets ou à une tuture Majorette... Bref, GTA s'avère absolument inclassable ! Et c'est bien le problème. On pourrait finalement le qualifier de jeu d'orientation. En fait, vous passez votre temps à chercher votre chemin dans un dédale sans fin de rues encombrées (heureusement, le jeu est vendu avec les maps des villes), en suivant une petite flèche jaune qui vous indique le cap. Pour ceux qui seraient tentés, qu'ils soient prévenus : les graphismes sont tout juste à la hauteur d'une 16 bits, et parfois même si mal foutus qu'il est possible de perdre son perso à l'écran en pleine fusillade. Pour finir, sur un bon point, reconnaissons que les ziks sont vraiment de bonne qualité. Bref, même si le concept de GTA est plutôt cool et que les idées ne manquent pas, force est de constater que la réalisation ne tient vraiment pas la route. C'est dommage...

Nikia, cave en cavale.

LE ZOOM DE VITE VU

Le hockey est un sport violent, viril et spectaculaire. La preuve en images !

PLAYSTATION

Monopoly

prix 40%

éditeur: HASBROINTERACTIVE
textes: FRANÇAIS
genre: JEU DE SOCIETE
nombre de joueurs: 1A4
sauvegarde: OUI
continue: NON

Je ne connais personne qui n'ait pas joué au moins une fois au Monopoly. Son arrivée aujourd'hui sur console s'accompagne d'un léger remix des règles enrichissant un brin l'intérêt. Cependant, le Monopoly est avant tout un jeu d'ambiance, qui ne transparaît malheureusement pas dans le cadre d'un jeu vidéo. Ajoutons que l'interface n'est pas ce qu'il y a de plus ergonomique et que l'intelligence artificielle est un peu limite, notamment à l'occasion des transactions. Bref, je peux concevoir une partie de Monopoly, mais autour d'une table.

Wolfen

SATURN

NHL All Star Hockey 98

prix 93%

éditeur: SEGA
textes: FRANÇAIS
genre: SIMU. DE HOCKEY
nombre de joueurs: 1A8
sauvegarde: OUI
continue: NON

Deux ans après un excellent NHL All Star, Sega nous a concocté un second volet qui n'est pas piqué des hannetons. Contrairement à certains éditeurs, Sega ne nous fait pas le coup de la mise à jour. En effet, la première évolution notable est relative au rendu visuel. Cette fois, les joueurs sont en 3D polygonale — tandis qu'auparavant on avait affaire à des sprites, qui pixellisaient lors des zooms. Côté gameplay, NHL All Star 98 est un véritable bijou. Bref ce soft s'impose comme la simulation indispensable pour les aficionados.

Wolfen

PLAYSTATION

Risk

prix 80%

éditeur: HASBROINTERACTIVE
textes: FRANÇAIS
genre: JEU DE SOCIETE
nombre de joueurs: 1A4
sauvegarde: OUI
continue: NON

Si le Monopoly n'a rien à faire sur console, le Risk y a sa place. Rappelons que ce jeu de société est l'ancêtre de nos actuels wargames. Il est vrai que son aspect stratégique est un brin limité, aussi les développeurs ont-ils eu la bonne idée d'ajouter quelques options tactiques assez intéressantes : troupes d'élite, climat, fortifications, prisonniers de guerre... Bref, Risk est le soft idéal pour s'initier aux jeux de stratégie et aux wargames en particulier.

Wolfen

SATURN

Tennis Arena

prix 90%

éditeur: UBI SOFT
textes: FRANÇAIS
genre: TENNIS
nombre de joueurs: 1A4
sauvegarde: MEMORY CARD
continue: NON

Après une version PlayStation de bonne qualité, Tennis Arena arrive sur Saturn. Le jeu n'a pas trop souffert de la conversion, même si les textures sont un peu moins fines que sur Play. Les modes de jeu sont exactement identiques, et on retrouve les mêmes persos loufoques avec plaisir. La jouabilité est de bonne qualité, et les coups spéciaux sont, bien sûr, toujours présents. Bref, cette version Saturn est la sœur jumelle de celle tournant sur la 32 bits de Sony. C'est pourquoi je vous renvoie au test paru dans le PO 80, si vous souhaitez en savoir plus.

Chon

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

CASPER	349,00
DBZ HYPER DIMENSION + 1 MANETTE	449,00
FIFA 98	329,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**399,00**
LE ROI LION	299,00
LOST VIKING 2	299,00
LUCKY LUCKE	249,00
NBA LIVE 97	249,00
SCHTROUMPFS 2	**299,00**
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
SIM CITY 2000	349,00
SPIROU	199,00
SUPER MARIO ALL STAR	249,00
TERRANIGMA + GUIDE	399,00
TETRIS ATTACK	349,00
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	249,00
• MANETTE RHINO	79,00
• MANETTE ASCII	99,00
• ALIMENTATION SECTEUR	159,00
• PRISE PERITEL	149,00

Promos

ASTERIX	**149,00**
ASTERIX ET OBELIX	199,00
BATMAN FOR EVER	**149,00**
DONKEY KONG 1	249,00
FOREMAN FOR REAL	149,00
F ZERO	149,00
HAGANE	**99,00**
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	199,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00
JUDGE DREDD	**149,00**
KILLER INSTINCT	**99,00**
LES SCHTROUMFS	199,00
MARIO KART	199,00
MORTAL KOMBAT	129,00
MORTAL KOMBAT 2	169,00
MYSTIC QUEST	129,00
NHL 96	129,00
PACK ATTACK	149,00
PLOK	129,00
REVOLUTION X	**99,00**
SUPER BC KID	**149,00**
STARTRECK DEEP	149,00
STAR WARS	249,00
SUPER SOCCER	149,00
SUPER TENNIS	149,00
TETRIS + DR MARIO	249,00
TINTIN AU TIBET	199,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT	**199,00**
WARLOCK	129,00
WORLD MASTER GOLF	149,00
WRESTLEMANIA	**169,00**
ZELDA 3	229,00
ZOOP	99,00

Megadrive

FIFA 98	299,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	199,00
J. MADDEN 97(EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**199,00**
NBA LIVE 97 (EUR)	199,00
SCHTROUMPS 2 (EUR)	199,00
• MANETTE 6 BOUTONS	69,00

Promos

ALIEN 3 (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	199,00
DT ROBOTNIC	129,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**149,00**
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00
FIFA 97	169,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00
J. MADDEN 96 (EUR)	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00
NBA JAM TE (EUR)	**129,00**
NBA LIVE 96 (EUR)	149,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	99,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	129,00
NHL 96 (EUR)	149,00
PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
REAL MONSTER (EUR)	99,00
REVOLUTION X (EUR)	**99,00**
ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
ROLO THE RESCUE	**99,00**
SOLEIL (EUR)	**149,00**
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	99,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	**199,00**
ZOOP (EUR)	69,00

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 999 F

DINOSAURE VIRTUEL + CALCULATRICE ou CHIEN VIRTUEL + CALCULATRICE 99 F

Game Boy

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR 349 F

ASTERIX	149,00
ASTERIX ET OBELIX	249,00
BOMBER JACK	99,00
BRAIN DRAIN	199,00
DOCTEUR MARIO	129,00
DONKEY KONG LAND 2	229,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00
EARTH WORM JIM 2	129,00
F1 RACE	129,00
FERRARI	129,00
GOLF	129,00
HERCULE	249,00
KILLER INSTINCT	199,00
KIRBY'S DREAM LAND	199,00
LE ROI LION	249,00
LES SCHTROUMPS	199,00
MARIO ET YOSHI	129,00
MARIO LAND	169,00
MARIO LAND 2	199,00
MARIO PICROSS	199,00
MAX	99,00
MEGAMAN WORLD	129,00
MORTAL KOMBAT 3	169,00
PINOCCHIO	249,00
POP UP	99,00
PRIMAL RAGE	99,00
SPIROU	129,00
STREET FIGHTER 2	249,00
TAMAGOSHI	199,00
TARZAN	169,00
TETRIS	199,00
TINTIN AU TIBET	199,00
UN INDIEN DANS LA VILLE	249,00
WARIO LAND	199,00
WAVE RACE	129,00
WWF RAW	149,00
ZELDA	129,00

3DO

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00
BATTLE SPORT	99,00
CASPER (NTSC)	**99,00**
CORPSE KILLER	69,00
DOOM	99,00
FIFA SOCCER	**99,00**
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00
FLYING NIGHTMARE	99,00
HELL	99,00
IMMERCENARY	99,00
INCREDIBLE MACHINE	99,00
IRON ANGEL	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00
KING DOM	
THE FAR REACHES	99,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00
OLYMPIC GAMES	**299,00**
PEEPLE BEACH GOLF	99,00
PGA 96	99,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00
QUARANTINE	99,00
RETURN FIRE	99,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMDIFE 15 mn	**79,00**
SHOCK WAVE 1	69,00
SHOCK WAVE 2	99,00
SNOW JOB	99,00
SPACE HULK	**99,00**
SPACE PIRATE	99,00
STAR BLADE	99,00
STATION INVASION	99,00
STELLA 7	79,00
STRIKER	99,00
SYNDICATE	99,00
TOTAL ECLIPSE	99,00
VIRTUOSO	99,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
WING COMMANDER 3	**99,00**
ZNADNOST	**99,00**

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM 990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Neo Geo

ART OF FIGHTING	249,00
FATAL FURY II	249,00
KING OF FIGHTER 97	**1690,00**
WORLD HEROES II	249,00

Nec

- → MEMORY CARD 199 F
- → DUO + 1 JEU 990 F

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

DINOSAURE, CHIEN ou DAUPHIN VIRTUEL 49 F

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix 2990 F

AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00
ALFA MISSION 2	199,00
FATAL FURY 3	199,00
FATAL FURY SPECIAL	**199,00**
FOOTBALL FRENZY	199,00
GALAXY FIGHT	199,00
GHOST PILOT	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	199,00
KING OF FIGHTER 97	**399,00**
NINJA MASTER	199,00
POWER SPIKES	149,00
PULSTAR	199,00
SAMOURAI SHODOWN 4	**399,00**
SAMOURAI SHODOWN RPG	399,00
SUPER SIDE KICK 2	199,00
TWINKLE STAR SPRITES	199,00
VIEW POINT	199,00
WORLD HEROES PERFECT	199,00

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 299,00

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

ESPACE 3 games

Playstation

- → PLAYSTATION + 1 MANETTE + 100 F de bon d'achat* 990 F
- → VOLANT + PEDALIER 449 F
- → Psychopad 299 F
- → Pistolet 199 F

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

- SOURIS 169,00
- PRO ACTION REPLAY 349,00
- CABLE DE LIAISON 199,00
- MANETTE 29,00
- MANETTE ASCII 199,00
- RALLONGE MANETTE 89,00
- MEMORY CARD 89,00
- MEMORY CARD 128 BLOCS 249,00
- RISE PERITEL RGB 149,00
- ADAPTATEUR MULTI JOUEUR 299,00

JEUX USA
ANDRETTI RACING 149,00
FINAL FANTASY VII 249,00

JEUX JAP
ACE COMBAT 2 199,00
BASTARD 199,00
BREATH OF FIRE3 449,00
DRACULA X 249,00
DRAGON BALL Z GT 249,00
EIN HANDER 499,00
FINAL FANTASY VII 249,00
FRONT MISSION 2 499,00
GAN STREAM SAGA 399,00
KING OF FIGHTER 96 299,00
MARVEL HEROES 249,00
ROCKMAN BATTLE CHASE (KART) 199,00

JEUX EUROPEENS
ACTUA SOCCER 2 CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE + MEMORY CARD 299,00
ACE COMBAT 2 349,00
ACTUA SOCCER 2 349,00
LANCE ARMSTRONG 299,00
ALERTE ROUGE 349,00
BLACK DOWN 299,00
BUST A MOVE 3 249,00
CASTLE VANIA 369,00
CLOCK TOWER 349,00
COLONY WARS 369,00
COURIER CRISIS 349,00
CRASH BANDICOOT 2 349,00
CROC 369,00
CRYPT KILLER 299,00
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN 399,00
DISCWORLD 2 299,00
DRAGON BALL
FINAL BOUT 299,00
DUKE NUKEM 3D 369,00
DYNASTY WARRIORS 349,00
EXHUMED 299,00
EXPLOSIVE RACING 349,00
FANTASTIC FOUR 349,00
FELONY 349,00
FIFA 98 349,00
FIFA SOCCER 97 249,00
FIGHTING FORCE 369,00
FINAL FANTASY 7 369,00
FORMULA KART 349,00
FORMULA ONE 97 369,00
FROGGER 349,00
G POLICE 369,00
GRID RUN 249,00
GTA 349,00
HERCULES 349,00
HERK'S ADVENTURA 369,00
ISS PRO 369,00
IZNOGOOD 349,00
J. MADDEN 98 369,00
JERSEY DEVIL 349,00
JHONA LOMU RUGBY 369,00
JURASSIC PARK : THE LOST WORLD 369,00
KURUSHI 299,00
LAST DYNASTY 349,00
LAST REPORT 349,00
LEGACY OF KAIN 249,00
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2 349,00
LE THEAL ENFORCER 369,00
LITTLE BIG ADVENTURE 349,00
LOST VIKING 2 299,00
MAGIC THE GATHERING 349,00
MARVEL SUPER HEROES 349,00
MDK 349,00
MEGAMAN BATTLE AND CHASE 349,00
MEGAMAN X3 299,00
MG TURBO RACING 349,00
MICROMACHINE 3V 369,00
MONOPOLY 299,00
MOTO RACER 369,00
NASCAR 98 369,00
NBA 98 369,00
NBA IN THE ZONE 2 249,00
NBA LIVE 97 249,00
NHL 98 369,00
NHL BREACKAWAY 98 329,00
NHL POWER PLAY 249,00
NUCLEAR STRIKE 369,00
ODD WORLD 329,00
OVER BOARD 349,00
PANDEMONIUM 2 349,00
PANZER GENERAL II 369,00
PARAPPA THE RAPPER 299,00
PEAK PERFORMANCE 349,00
PERFECT ASSASSIN 349,00
PERFECT WEAPON 369,00
PGA TOUR 98 369,00
POWER RANGER ZEO 349,00
POWER SOCCER 2 349,00
RAGE RACER 349,00
RAPID RACER 349,00
RAVEN PROJECT 199,00
REBEL ASSAULT 2 369,00
RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT 299,00
RISK 299,00
ROAD RAGE 299,00
ROCK N ROLL RACING 2 349,00
ROSCO MC QUEEN 349,00
SHADOW MASTER 349,00
SIM CITY 2000 349,00
SOUL BLADE 399,00
STREET FIGHTER COLLECTION 349,00
STREET FIGHTER EX PLUS 349,00
SUPER PANG COLLECTION 299,00
SUPER PUZZLE FIGHTER 299,00
SWAGMAN 299,00
TENNIS ARENA 349,00
TEN PIN ALLEY 349,00
TEST DRIVE 4 349,00
TETRIS PLUS 299,00
TIME CRISIS + GUN 549,00
TOBAL 1 249,00
TOCA TOURING CAR 369,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD 299,00
TOMB RAIDER 2 349,00
TOSHINDEN 3 349,00
TRANSPORT TYCOON 299,00
VANDAL HEART 299,00
VERSAILLES 349,00
V RALLY 349,00
WARCRAFT 2 369,00
WRECKING CREW 299,00
Z 299,00

Promos

JEUX JAP
TOSHIDEN 3 99,00
VAMPIRE 99,00

JEUX EUROPEENS
ALIEN TRILOGY 149,00
BATTLE SPORT 99,00
BREAK POINT TENNIS 199,00
BURNING ROAD 169,00
BUST A MOVE 2 149,00
CASPER 199,00
CRUSADER NO REMORSE 149,00
DISRUPTOR 199,00
FADE TO BLACK 169,00
HEXEN 199,00
HI OCTANE 99,00
IRON AND BLOOD 99,00
INTERNATIONAL SOCCER DX 199,00
MAGIC CARPET 149,00
NBA IN THE ZONE 169,00
NBA JAM EXTREME 99,00
NEED FOR SPEED 2 199,00
NHL 97 199,00
OLYMPIC SOCCER 199,00
PROJET X2 169,00
RAYMAN 169,00
RETURN FIRE 169,00
SHOCKWAVE 99,00
SLAM AND JAM 96 99,00
STAR GLADIATOR 149,00
THUNDER HAWK 2 169,00
TOMB RAIDER 199,00
TOTAL NBA'96 169,00
TRACK'N FIELD 169,00
TUNEL B1 199,00
VIEW POINT 149,00
VIRTUA OPEN TENNIS 99,00

Saturn version PAL

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + 100 F DE BON D'ACHAT* 990 F

- VOLANT + PEDALIER + NEED FOR SPEED 499 F
- GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 249 F
- ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS 149 F

SI VOUS ACHETEZ UN JEU
- PAD ANALOGIQUE 99 F
- ADAPTATEUR 6 JOUEURS 299 F
- MANETTE TURBO 99 F

JEUX JAP
DEAD OR ALIVE 399,00
KING OF FIGHTER 96 399,00
LAST BRONX 249,00
LAYER SECTION 399,00
SAMOURAI RPG 399,00
SHINNING THE HELY ARC 299,00
STEEP SLOPE SLICTER 399,00
STREET FIGHTER VS X MEN 449,00
THUNDER FORCE V 399,00

JEUX EUROPEENS
AREA 51 349,00
ATLANTIS 369,00
BUST A MOVE 3 249,00
CROC 369,00
CRYPT KILLER 349,00
DIE HARD TRILOGY 369,00
DISCWORLD II 329,00
DRAGON FORCE 329,00
DUKE NUKEN 3D 369,00
ENEMY ZERO 369,00
FIGHTER MEGAMIX 329,00
FIGHTING FORCE 329,00
FORMULA KART 369,00
FRANKENSTEIN 369,00
JHONA LOMU RUGBY 369,00
JOHN MADDEN 97 299,00
JOHN MADDEN 98 369,00
JURASSIC PARK LOST WORLD 329,00
LAST BRONX 329,00
LOST VIKING 2 349,00
MAGIC THE GATHERING 349,00
MARVEL SUPER HEROES 349,00
MICROMACHINE 3V 369,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY 299,00
NASCAR 98 369,00
NBA LIVE 97 199,00
NBA LIVE 98 369,00
PANDEMONIUM 369,00
QUAKE 369,00
RESIDENT EVIL 369,00
SCOR CHER 199,00
SEGA RALLY 299,00
SEGA TOURING CAR 369,00
SONIC R 369,00
SOVIET STRIKE 249,00
SUPER PUZZLE FIGHTER 299,00
SYNDICATE WARS 369,00
TETRIS PLUS 299,00
TOMB RAIDER + PAD 349,00
WARCRAFT 2 369,00
WIPE OUT 2097 329,00
WORLD WIDE SOCCER 97 249,00
WORLD WIDE SOCCER 98 369,00

Promos

DINOSAURE CHIEN ou DAUPHIN VIRTUEL 49 F

JEUX JAP
NIGHTS 99,00

JEUX EUROPEENS
ALIEN TRILOGY 199,00
AMOK 149,00
BATMAN FOR EVER 199,00
BUBBLE BUBBLE 199,00
BUST A MOVE 2 169,00
CHAOS CONTROL 149,00
CRUSADER NO REMORSE 149,00
D 149,00
DARIUS II 99,00
DAYTONA USA CC 149,00
DOOM 149,00
DRAGON HEART 149,00
EXHUMED 129,00
FIFA 96 129,00
FIFA 97 199,00
FIGHTING VIPERS 99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT 129,00
HI OCTANE 99,00
HEXEN 199,00
IRON MAN 149,00
JACK IS BACK 149,00
JOHN MADDEN 97 199,00
LEGEND DE THOR 2 149,00
MAGIC CARPET 169,00
MORTAL KOMBAT 2 149,00
MR BONES 129,00
NBA ACTIONS 96 99,00
NBA JAM EXTREME 99,00
NIGHT 129,00
REVOLUTION X 99,00
SEGA AGES 99,00
SLAM AND JAM 96 99,00
SPACE HULK 2 199,00
VIRTUA FIGHTER KID 99,00
VIRTUAL ON 129,00
WWF IN YOUR HOUSE 149,00

Nintendo 64

NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat* 999 F

BLAST CORPS 449,00
BOMBERMAN 399,00
CHAMELEON TWIST 499,00
CLAYFIGHTER 63 1/2 499,00
DIDDY KONG RACING 399,00
DOOM 499,00
DUKE NUKEM 64 469,00
EXTREME G 499,00
F1 POLE POSITION 449,00
FIFA 98 499,00
GOLDEN EYE 007 399,00
HEXEN 499,00
ISS 64 499,00
J. MADDEN 98 499,00
KILLER INSTINCT GOLD 499,00
LAMBORGINI 64 449,00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS 499,00
MACE 499,00
MISCHIEF MAKER 399,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY 499,00
MULTIRACING CHAMPION SHIP 499,00
NBA HANGTIME 499,00
NFL QUATERBACK 98 499,00
PILOT WINGS 64 449,00
SAN FRANCISCO RUSH 449,00
STARWARS 499,00
SUPER MARIO 64 399,00
SUPER MARIO KART 64 399,00
TOP GEAR RALLY 499,00
TUROK 499,00
WAVE RACE 64 399,00
WAYNE GRETZKY HOCKEY 499,00

FORCE PACK		MANETTE	199 F
VIBREUL	129 F	MEMORY CARD	99 F
VOLANT + PEDALIER	499 F	4X	199 F
RALLONGE		ACTION REPLAY	299 F
MANETTE	99 F		

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port* (jeux 25 F - consoles & accessoires 60F Chronopost 85 F (paiement hors CR))	
TOTAL A PAYER	

* CEE DOM-TOM cartouches 40 Frs / consoles 90 Frs

Nom ..... Prénom .....
N° client .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Age ..... Téléphone ..... Signature .....
(signature des parents pour les mineurs)

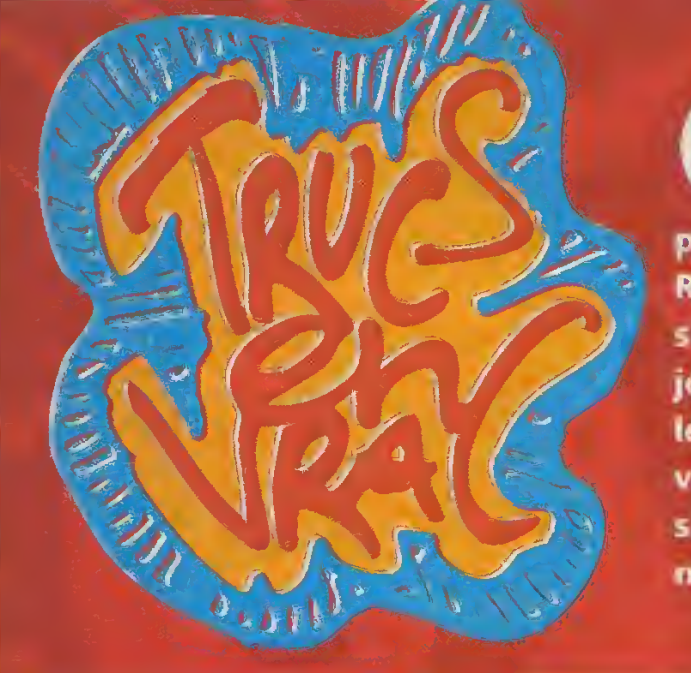
Je joue sur : ❒ SUPER NINTENDO ❒ SUPER NES ❒ SUPER FAMICOM ❒ MEGADRIVE ❒ NEO GEO ❒ 3 DO ❒ JAGUAR ❒ PLAYSTATION ❒ SATURN ❒ NINTENDO 64

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2.23 F/min)

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs
❒ Carte Bancaire N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables, sauf erreur d'impression pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles



Ce n'est pas original, mais je vous souhaite une bonne année ! J'espère qu'elle sera pleine de passwords, cheats, astuces, codes Action Replay, trucs et bidules... et que cela simplifiera votre vie de joueur. Et puis, je vous souhaite d'être sélectionné pour le plan du mois, et de gagner le jeu de votre choix. Enfin, je souhaite une bonne santé à euh... votre console, pour qu'elle ne tombe pas en panne !

Bubu

Codes Action Replay

Formula One 97 (PlayStation)
Temps infini en course (99) : 800B3838 FFFF

Croc (PlayStation)
Vies infinies : 80075234 00FF

Lost World (PlayStation)
Vies infinies : 80014D74 0000

Mots de passe

Rapid Racer (PlayStation)
Entrez les codes ci-dessous à la place de votre nom. Un bruit de klaxon doit confirmer l'exactitude du mot de passe. Sachez que vous pouvez cumuler les codes. Les « _ »

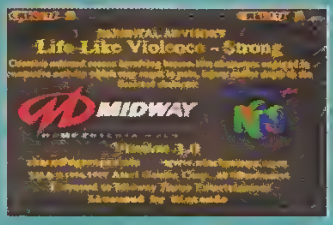
LE CODE DU MOIS

Mace The Dark Age

Nouveaux persos, niveaux, grosses têtes and co.

Bubu

Dès que vous allumez le jeu, hop ! vous devez faire une manip'. Ainsi, à l'écran des Copyrights, faites, avec la **croix de direction, des rotations dans le sens inverse de celui des aiguilles d'une montre** (jusqu'à ce qu'un bruit confirme la réussite du code) Allez ensuite à l'écran du choix des combattants pour y découvrir (en haut) deux persos cachés : **Ichiro** et **Gar Gunderson**.
C'est à ce même écran que se font tous les codes ci-dessous. Attention, la plupart d'entre eux ne fonctionnent qu'en mode Deux joueurs
- Perso caché : Ned. Mettez le curseur sur **Koyasha** et pressez **Start** , placez le curseur sur **Executioner** et appuyez sur **Start** ; mettez ensuite le curseur sur **Lord Deimos** et tapez sur **Start** ; enfin, positionnez le



curseur sur **Xiao Long**, pressez et maintenez **Start**, puis **A** ou **B** pour le changer en Ned.
- Boss : Grendal. Il faut au préalable gagner trois parties en mode Versus. Puis à l'écran de sélection des persos, maintenez **Start** et mettez le curseur sur **l'Executioner** , puis laissez **Start** enfoncé et pressez **B** pour commencer le match
- Pour combattre dans le niveau

appartenant à un perso de votre choix : placez le curseur sur le perso dont le niveau vous intéresse, et appuyez quatre fois sur **Start**. Vous pouvez ensuite sélectionner un autre combattant si vous voulez.
- Niveau Mini-golf : positionnez le curseur sur **Koyasha (Start), Mordus Kull (Start)**, et **Takeshi (Start)** Puis commencez...

- Niveau Château : mettez le curseur sur **Mordus Kull (Start), Taria (Start), Ragnar (Start)**. Puis choisissez vos persos.
- Inverser les têtes des deux persos : mettez le curseur sur **Al'Rashid (Start), Takeshi (Start), Mordus Kull (Start), Xiao Long (Start), Namira (Start)**. Puis démarrez la partie.
- Bunny Shoes : mettez successivement le curseur sur **Ragnar (Start), Dregan (Start)**, et **Koyasha (Start)** Choisissez ensuite les persos que vous voulez.
- Pour modifier les couleurs du perso : maintenez enfoncé **un des boutons jaunes** et validez
- Grosses têtes : placez le curseur sur **Ragnar (Start), Al'Rashid (Start), Takeshi (Start)**. Et commencez le match.
- Petits persos : positionnez successivement le curseur sur **Takeshi (Start), Al'Rachid (Start), Ragnar (Start)**, et **Xiao Long (Start)**. Puis débutez la partie.

Dead or Alive

Ring explosif, Play-Back

Lésorcièrede Salem

- Ring explosif : lors de la sélection du perso, maintenez enfoncé **L** ou **R**. Durant le jeu, à chaque fois qu'un bonhomme tombera à terre, le sol explosera. Se relèvera-t-il mort ou vif ?
- Replay : juste après avoir gagné un round, maintenez les boutons **A + C**. Un menu de type « commande de magnétoscope » s'affichera alors. Maintenez **B** pour rembobiner la scène du dernier coup, et relâchez-le pour la revoir.

Oddworld

Choix du niveau et vidéos

Bubu

Effectuez les manipulations ci-dessous à l'écran d'options principal, après avoir mis le curseur sur le mot « options » (des Options). Quant le code est bien rentré, Abe clame sont petit « Okay ! », et un écran de sélection apparaît.

- Choix du niveau : maintenez **R1** et pressez **Bas, Droite, Gauche, Droite, ■, ●, ■, ▲, ●, ■, Droite, Gauche.**
- Choix des vidéos : maintenez **R1** et pressez **Haut, Gauche, Droite, ■, ●, ▲, ■, Droite, Gauche, Haut, Droite.**

V-Rally

Piste cachée

Yohann Duval

Une piste s'est cachée parmi les codes que je vous ai donnés sur ce jeu ! Pour la découvrir, il faut donc refaire certains codes pendant le chargement, à l'écran

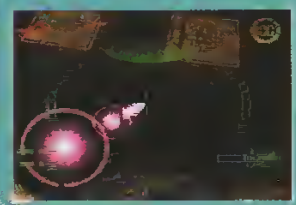
Infogrames sur fond blanc avec un tatou, jusqu'à ce qu'ils s'inscrivent. D'abord le Lock Off : **Haut, Bas, ▲ + ●** ; puis l'Extra Car : **Gauche + R1**. Ensuite, en mode Championnat, sélectionnez les « Spéciale 1 », puis le circuit de Suède.

G-Police

Toutes les armes et munitions infinies, bouclier

Bubu

J'ai la police aux trousses ! Heureusement, j'ai aussi des codes pour m'en débarrasser.
À l'écran du briefing, je maintiens **L1 + R2 + ■ + Gauche**. Et yo ! l'énergie de mon bouclier remontera toujours.
À l'écran de sélection des armes, je maintiens **L1 + L2 + R1 + ● + ▲ + ■ + Gauche**. Et hop, j'ai toutes les armes et munitions à l'infini (un son doit confirmer le code).

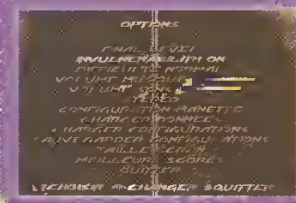


Fighting Force

Invincibilité et choix du niveau

Bubu

À l'écran titre, maintenez **Gauche + ■ + L1 + R2**, jusqu'à ce que « Cheat Mode » apparaisse en bas. Allez ensuite dans les options...



Mots de passe

correspondent à des espaces.
- Tous les bateaux : _BOA
- Bateaux transformés en canards : _QAK
- Bateau Hurricane : HURR (vous ne le verrez apparaître qu'en jouant).
- Voir toutes les vidéos : _STR
- Avoir tous les circuits de jour : _DAY
- Ouvrir tous les circuits de nuit : _NIT
- Jouer sur tous les circuits miroirs : RRIM
- Avoir des circuits à l'infini : FRAC (à l'écran de sélection des circuits, faites défiler l'écran vers la droite, et choisissez Fractales).
- Finir premier en quittant la partie : WINR

Wargods (PlayStation)

Entrez les nombres ci-dessous dans la ligne Cheat Code du menu Options. Dès que les quatre bons chiffres sont inscrits, l'écran flash et le compteur reviennent à zéro. Le premier nombre entre parenthèses sert à activer le code, le second à le désactiver :
- Continus infinis : (0705), (5070).
- Joueur 1 invincible : (2358), (8532).
- Jouer 2 invincible : (1224), (4221).
- Joueur 1 très fort : (7879), (9787).
- Joueur 2 très fort : (3961), (1693)
- Etre Grox : (6969), (9696).

Fonctionne uniquement

Mots de passe

pour le joueur 1.
- Etre Exor : (2791), (1972). Fonctionne uniquement pour le joueur 2.
- Niveau 1 : (5550), (5556).
- Niveau 2 : (5551), (5556).
- Niveau 3 : (5552), (5556).
- Niveau 4 : (5553), (5556).
- Niveau 5 : (5554), (5556).
- Niveau 6 : (5555), (5556).
- Niveau 7 : (5557), (5556).

Castlevania X (PlayStation)

Après avoir fini le jeu une fois (sauvegarde...), entrez les mots de passe suivants :
- Pour avoir d'emblée une super armure dans votre inventaire, entrez : AXEARMOR
- Pour avoir une meilleure intelligence au départ (mais une force moindre) : X-X IV
- Pour jouer avec Richter Belmont : RICHTER

Tetrisphere (Nintendo 64)

À la place de votre nom (New Name), inscrivez le mot « VORTEX », puis validez. Appuyez ensuite sur le bouton Reset de la console (vous avez

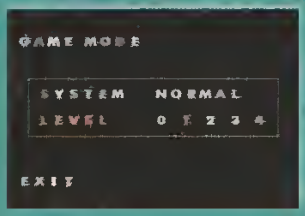
La hot-line la plus complète !
3615 PLAYER ONE
Tapez *HL

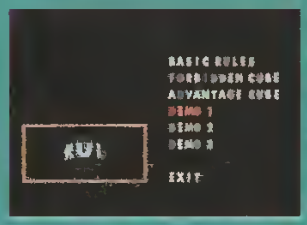
Kurushi

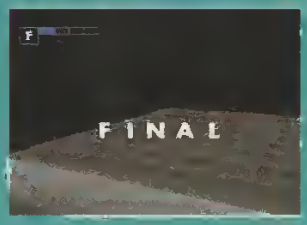
Choix des niveaux

Bubu

À la rédac', certains d'entre nous ont finalement craqué pour ce jeu. Si vous n'arrivez pas à passer certains niveaux, voici l'astuce permettant d'ouvrir les principaux. Elle fonctionne de la même manière pour tous. Une fois la manip' réussie, le niveau se lance automatiquement.
- Niveau 5, en difficulté 1 : allez dans les Options, puis le **Game Mode**, et mettez le **Level** de ce dernier sur **1**. Sortez de ces menus, et allez dans celui dénommé **Rule Section**. Là, maintenez successivement **R1, R2, L1, L2**, et sélectionnez **Demo 1** (sans lâcher les boutons).
- Niveau 5, en difficulté 2 : changez le **Level** du **Game Mode** pour **2**. Puis dans le **Rule Section**, maintenez **R1, R2, L1, L2**, et sélectionnez **Demo 1**.
- Niveau 5, en difficulté 3 : mettez le **Level** du **Game Mode** sur **3**. Puis dans le **Rule Section**, maintenez **R1, R2, L1, L2**, et sélectionnez **Demo 1**.
- Niveau 5, en difficulté 4 : changez le **Level** du **Game Mode** en **4**. Puis dans le **Rule Section**, maintenez **R1, R2, L1, L2**, et choisissez **Demo 1**.
- Niveau final, en difficulté 1 : mettez le **Level** du **Game Mode** sur **1**. Puis dans le **Rule Section**, maintenez **R1, R2, L1, L2**, et sélectionnez **Demo 3**.
- Niveau final, en difficulté 2 : modifiez le **Level** du **Game Mode en 2**. Puis dans le **Rule Section**, maintenez **R1, R2, L1, L2**, et sélectionnez **Demo 2**.
- Niveau final, en difficulté 3 : mettez le **Level** du **Game Mode** sur **3**. Puis dans le **Rule Section**, maintenez **R1, R2, L1, L2**, et choisissez **Demo 3**.
- Niveau final, en difficulté 4 : mettez le **Level** du **Game Mode** sur **4**. Puis dans le **Rule Section**, maintenez **R1, R2, L1, L2**, et sélectionnez **Demo 3**.





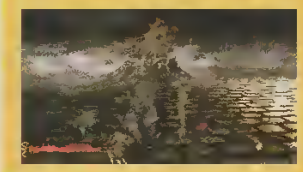


Nightmare Creatures

Cheat Menu, niveaux

Bubu

Dans les passwords, entrez : **Gauche, Haut, ✕, ■, Bas, ▲, ■, Bas**, pour le Menu Cheat.
Codes des niveaux :
- Niveau 2 : **Haut, ●, ▲, Gauche, ▲, ■, ●**
- Niveau 3 : **Haut, ✕, ●, ▲, ▲, Bas, ■, Haut.**



- Niveau 4 : **Haut, ■, ▲, ✕, ▲, ■, Haut, ●.**
- Niveau 7 : **▲, Gauche, ▲, ✕, ●, Gauche, ●, ✕.**
- Niveau 8 : **▲, Droite, ▲, Haut, ●, ●, ✕, ■.**
- Niveau 9 : **●, ▲, ▲, ✕, ●, ●, ■, ✕.**
- Niveau 10 : **●, ● ▲, Droite, ▲, Haut, Bas, Bas**

Duke Nukem 64

Invincibilité, niveaux, etc.

Duke Ellington

Voici des codes qui vont vous rendre imbattable. D'abord, vous devez faire apparaître le menu Cheat à l'écran titre, en tapant : **Croix-Gauche, Croix-Bas, bouton L, bouton L, Croix-Haut, Croix-Droite, Jaune-Gauche, Jaune-Haut.** Un son retenti et « Cheat Menu » s'affiche comme par magie. En rentrant dans ce menu, vous voyez plusieurs fonctions, mais elles sont désactivées. Pour les activer, il faut faire une manipulation pour chacune à l'écran titre :
- Invincibilité : **bouton L, bouton R, bouton R, bouton L, bouton R, bouton R, bouton R, Croix-Gauche.**
- Pas de monstre : **bouton L, Jaune-Haut, Croix-Gauche, bouton L, Jaune-Bas, bouton R, Croix-Gauche, Jaune-Droite.**
- Toutes les armes et bonus : **bouton L, Croix-Gauche, Croix-Bas, bouton L, Jaune-Haut, Croix-Gauche, bouton R, Croix-Gauche.**
- Choisir le niveau : **bouton L, bouton R, bouton R, Jaune-Bas, Croix-Droite, Jaune-Haut, Croix-Gauche, Croix-Haut.**

VMX Racing
Délires visuels
Marcel Pagnol

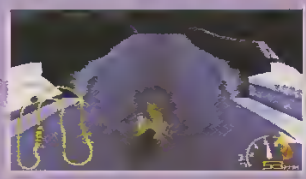
Pour effectuer ces manipulations, vous devez lâcher le guidon en pleine course, sans mettre la

pause au préalable. Attention aux chutes ! L'effet apparaît immédiatement.
- Votre moto est éclairée par un spot : ▲, ×, ▲, ■, ■, ▲, ●, ×, Select
- Des spots éclairent tout le terrain : ×, ●, ■, ×, ×, ▲, ▲, ×, Select Dans les circuits de type Bercy, c'est très sympa.
- Les lumières des spots bougent : ■, ■, ×, ▲, ●, ■, ×, ■, Select. Alors là on s'y croirait vraiment !
- Le sol bouge comme la mer : ■, ■, ×, ▲, ●, ■, ×, ■, Select. Attention aux hauts le cœur !
- Voir toutes les vidéos : ●, ×, ■, ●, ■, ▲, ▲, ●, Select Ça commence tout de suite
- Entendre de la musique hyper speed durant le jeu : Gauche, Haut, Droite, Droite, Gauche, Bas, Bas, Select.

Moto Racer
Tous les circuits, motos d'enfants, etc.
Bubu

Tous ces codes s'effectuent tranquillement à l'écran titre :
- Voir le génénque : ●, ▲, ■, ●, ▲, ■, Haut, Droite, Gauche, ×.
- Voir la scène finale : ■, ▲, ●, ▲, ■, ▲, L1, Haut, R2, ×.
- Ouvrir les dix circuits : Haut,

Haut, Gauche, Droite, Bas, Bas, ■, R2, ▲, ×.
- Les motos adverses ne dépassent pas le 50 km/h, telles des scooters : Bas, Bas, Bas, ●, L1, ■, L2, Bas, Bas, ×.
- Motos d'enfants : Haut, Bas, R2, L2, Bas, Haut, L1, ×.
- Accélération phénoménale : Haut, Haut, Haut, ▲, R1, ▲, R2, Haut, Haut, ×.

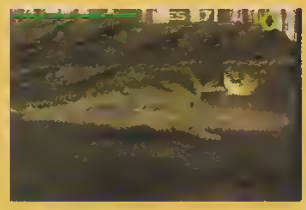


- Jouer de nuit : Haut, ●, L1, Bas, ▲, L2, ■, Gauche, R1, ×.

The Lost World
Niveaux, Art works
Jérôme Blocq

Les codes ci-dessous vous permettront d'accéder aux niveaux du jeu, avec parfois plus d'une cinquantaine de vies ! Une fois le mot de passe tapé, le jeu démarre... sans effet sonore ! Vous devez alors quitter votre partie, remettre le son dans les Options, puis recommencer le code.
- Jouer le compy : ▲, ×, ■, ×, ●, ×, ■, ●, ■, ▲, ×, ●.
- Jouer le chasseur : ■, ×, ●, ▲, ×, ●, ■, ▲, ■, ×, ●, ×.
- Jouer la chasseuse : ▲, ×,

▲, ▲, ×, ●, ×, ■, ▲, ▲, ■, ●, ×.
- Jouer le raptor : ■, ×, ●, ▲, ×, ●, ■, ▲, ×, ■, ●, ×.
- Jouer le tyrannosaure : ▲, ■, ●, ■, ×, ▲, ▲, ●, ■, ▲, ▲, ×.
- Voir la galerie du compy : ×, ▲, ▲, ■, ×, ●, ▲, ■, ▲, ●, ×, ●.
- Voir la galerie du chasseur : ▲, ×, ■, ▲, ●, ×, ■, ●, ▲, ■, ×, ●.
- Voir la galerie de la chasseuse : ▲, ■, ●, ■, ×, ▲, ▲, ●, ×, ■, ▲, ▲.
- Voir la galerie du raptor : ●, ■, ▲, ×, ●, ▲, ■, ×, ●, ■, ×, ▲.
- Voir la galerie du T-rex : ▲, ▲, ●, ■, ▲, ×, ▲, ■, ■, ×, ▲, ●.



Mots de passe

bien lu) : une séquence mettant en scène un « trou noir » apparaîtra alors. Elle durera tant que vous maintiendrez le bouton Reset enfoncé.

Nuclear Strike (PlayStation)

Les codes suivants servent à tricher. Vous pouvez les taper juste après avoir fait un code d'un des niveaux donnés dans le PO 80. Lorsqu'ils sont bien programmés, un gros bruit retenti :
- Consommer deux fois moins de carburant : MPG
- Mode Reconnaissance (les ennemis ne tirent plus) : EAGLEEYE
- Quatre vies : PHOENIX
- Cinq vies : WARRIOR

Colony Wars (PlayStation)

Inscrivez les mots ci-dessous dans les Passwords. Attention, respectez bien les majuscules, les minuscules et les étoiles ! Dès qu'un de ces mots est validé, sa fonction s'affiche en haut à gauche. Commencez ensuite une partie.
- Hestas*Retort : énergie infinie.
- Commander*Jeffer : choix du niveau et accès à toutes les infos ; retournez ensuite au menu principal pour trouver le menu des niveaux.
- Memo*X33RTY : munitions infinies pour les armes spéciales.

Mots de passe

- Tranquillex : la mitraillette ne sature jamais.

Rosco Mc Queen (PlayStation)

- Laundry 2 : FLUFFY
- Laundry 3 : SWEATY
- Auto 1 : HOTROD
- Auto 2 : GREASE
- Auto 3 : BIGEND
- Harolds 1 : SMELLY
- Harolds 2 : WIDETV
- Harolds 3 : PILLOW
- Leisure 1 : TRICEP
- Leisure 2 : MOTION
- Leisure 3 : HIPHOP
- Residential 1 : KENNEL
- Residential 2 : BARREL
- Runaround : SPLASH

NHL 98 (PlayStaytion)

- Grosses têtes : BRAINY
- Gros joueurs : BIGBIG
- Enfants : NHLKIDS
- Nains : PLAYTIME
- Vidéo de fin : STANLEY

Explosive Racing (PlayStation)

Quand un mot de passe est bon, vous quittez alors le menu. Les codes peuvent se cumuler.

- Mode Miroir : NARCIS
- Circuits Chine et Antarctique : IGLOO
- Circuit de San Francisco : SFO
- Six nouveaux véhicules : WINNER
- Voiture de keuf : HUTCH
- Petites voitures : QUARK

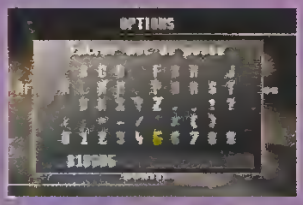
Envoyez vos astuces à Bubu.
3615 PLAYER ONE
Tapez *HL
2,23F/mn

Extreme G

Circuits, motos, délires

Bubu

Pour ouvrir tous les circuits (dont celui caché), ainsi que les motos Roach et Neon, inscrivez dans les mots de passe : **81GGD5**. Puis commencez une partie Vous verrez les nouveautés aux écrans correspondants

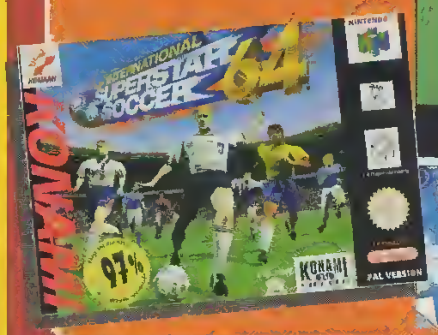


Tapez ensuite les mots ci-dessous à la place de votre nom. Pour cela, à l'écran du choix du bolide, appuyez sur **R** pour faire apparaître un menu , puis positionnez le curseur sur le nom du joueur et appuyez sur **A**. Changez ensuite le nom pour un des mots ci-dessous. Si la manip' est bonne, vous entendrez un bruit Vous pouvez rentrer plusieurs codes en même temps.

- **NITROID** : nitros à l'infini.
- **FISHEYE** vue dite de « poisson ». Donne un impressionnant effet de vitesse.
- **STEALTH** : les véhicules sont invisibles
- **WIRED** les graphismes sont en fil de fer
- **ROLLER** . pour que toutes les motos deviennent des pierres.
- **GHOSTLY** . le décor est (un peu) transparent.
- **MAGNIFY** . les éléments du décor sont grossis
- **XTREME** : votre bolide est encore plus rapide.
- **UGLYMODE** supprime l'effet de flou
- **ARSENAL** : armes à l'infini apparaissant de manière aléatoires et incessante
- **ANTIGRAV** l'écran est retourné.

LE PLAN DU MOIS

Ce sont en quelque sorte les étrennes pour David Morales, qui habite Paris. En effet, David gagne le jeu que le père Noël ne lui a pas offert : ISS 64. Et c'est Ubi Soft qui a joué la mamie gâteau sur ce coup. Merci mamie Ubi ! Mais c'est vrai, tu l'as bien mérité ton cadeau mon petit, vu le superbe plan de Mario que tu as dessiné.
Maintenant, il faut voir si tu peux me faire un plan aussi utile sur ISS 64...



Avec

gagnez
10 tenues
complètes
ddp :
pull +
pantalon +
blouson !

Pour participer au concours,
composez 36.15 Player One
sur votre Minitel et tapez *J

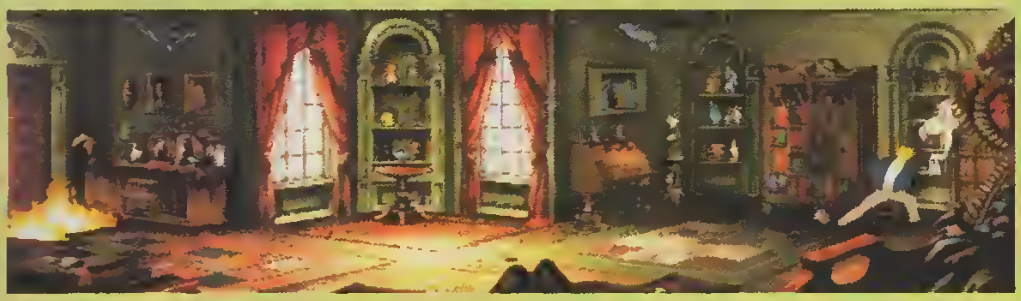
Guide → PlayStation

Les Boucliers de Quetzacoatl

Vous êtes nombreux à nous réclamer à cor et à cri des éclaircissements sur tel ou tel point obscur de cet excellent jeu d'aventure qu'est la suite des Chevaliers de Baphomet ! Voici donc, rien que pour vous, la solution très complète qui vous permettra de mener à bien la quête de Georges et Nicole.
Toutefois, si vous ne voulez pas vous gâcher complètement le plaisir de la découverte, rien ne vous empêche de délaisser ce guide...

1 LA MAISON D'OUBIER

L'aventure proprement dite démarre alors que vous êtes attaché à une chaise, à demi-inconscient, qu'un incendie se propage dans la pièce et qu'une araignée venimeuse est à vos pieds... Sale histoire !
Commencez par donner un coup de pied sur la cale, remplaçant le pied manquant de la bibliothèque. Cette cale est cachée par les genoux de George. Utilisez ensuite le crochet qui retient la bibliothèque pour vous défaire de vos liens. Puis ouvrez le secrétaire situé sous la photo encadrée au mur et rincez-vous le gosier d'un coup de tequilla. Ramassez le ver recraché par George (il s'agit des deux pixels situés à droite de ses pieds). Ouvrez à présent le tiroir et prenez le pot Maya qui s'y trouve ; ce dernier renferme une clef. Récupérez la pointe de la flèchette empoisonnée et utilisez-la pour crocheter la commode, située près de l'incendie. Servez-vous de la culotte en nylon (récupérée au préalable dans le sac de Nicole) pour prendre le cylindre métallique. Placez ce dernier dans la bouteille d'eau de Seltz. Il ne vous reste plus qu'à utiliser cet assemblage digne de Mc Gyver pour éteindre l'incendie. Enfin, pour quitter la pièce, enfoncez la porte d'un coup de pied rageur.



2 LE HALL D'ENTRÉE

Commencez par lire la lettre qui était dans le sac à main de Nicole. Vous y trouverez le numéro de téléphone d'André Lobineau. Appelez-le afin de prendre rendez-vous avec lui. Puis consultez la coupure de presse près du téléphone. À l'intérieur, vous découvrirez un relevé bancaire appartenant à Oubier : il fait état d'importants retraits d'espèces à Marseille. Utilisez la clef trouvée précédemment dans le pot pour ouvrir la porte.

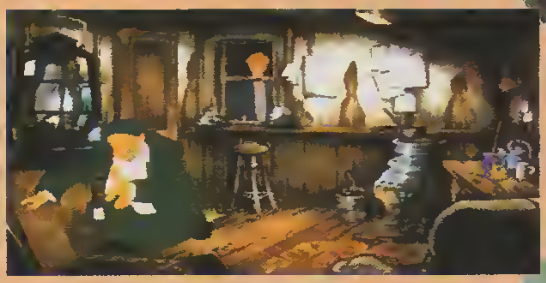
3 LE CAFÉ MONTFAUCON

Installez-vous en terrasse et engagez la conversation avec le pochtron, qui vous racontera son histoire. Au niveau de sa main gauche, vous remarquez la présence d'une flasque. Interpelez le garçon qui fait mine de vous ignorer ; insistez et commandez un café. Abordez tous les sujets de conversation, en particulier ceux d'Oubier et de l'absynthe. Lobineau arrive à ce moment-là et s'installe à votre table. Discutez également avec lui de tous les sujets possibles. Son départ est ensuite suivi d'une séquence cinématique à l'issue de laquelle vous engagez de nouveau la conversation avec l'ivrogne. Parlez-lui du sort de Nico. Attristé, celui-ci baisse la tête. Mettez cet instant d'inattention à profit pour lui dérober sa flasque.

4 LA GALERIE GLEASE

Parlez au propriétaire de la galerie afin de lui soutirer quelques renseignements. Puis versez, à deux reprises, de l'absynthe dans le verre de l'homme obèse. Terrassé par l'alcool, celui-ci s'effondre en renversant une vitrine. Catastrophé, le propriétaire se précipite au chevet de l'homme. Profitez de la panique pour inspecter la caisse dans l'arrière-boutique et prenez le morceau d'étiquette. Ensuite cap sur Marseille !

5 LE PORTIER DES DOCKS



Vous arrivez à l'aube sur les docks de Marseille. Jetez un œil à la fenêtre de la cabane du gardien et, éventuellement, abordez avec lui les sujets de conversation qui vous intéressent.

6 L'EMBARCADÈRE

Descendez l'escalier, derrière la cabane, pour gagner la jetée. Dans l'eau, au pied des marches, vous trouverez une gaffe (perche servant à accrocher le poisson). Utilisez cette dernière pour récupérer la bouteille flottant sous la cabane.

7 SABOTAGE

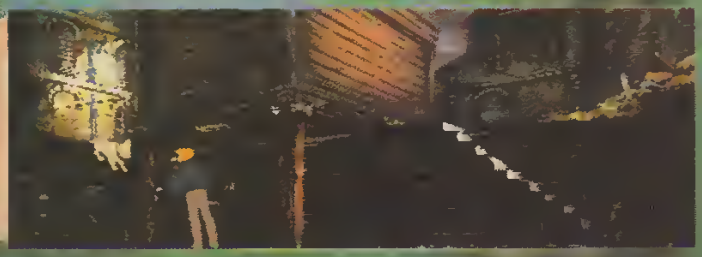
Remontez et essayez d'ôter le capuchon couvrant la cheminée. Versez le contenu de la bouteille sur le

capuchon de cheminée afin de le refroidir suffisamment et le récupérer sans dommage. Enfin, bloquez la cheminée à l'aide de la bouteille. La cabane est alors envahie par la fumée et le gardien sort en suffocant.

8 À L'INTÉRIEUR DE LA CABANE

Redescendez sur la jetée et hissez-vous à l'intérieur de la cabane par la trappe. Prenez les biscuits pour chien sur la table et un morceau de bois dans le sceau près du poêle, puis sortez par où vous êtes entré.

9 L'EMBARCADÈRE 2



Sur le mur de gauche, sous la cabane, se trouve une plate-forme. Jetez-y un biscuit pour chien et utilisez la gaffe pour faire tomber le chien à l'eau. Remontez et introduisez-vous dans les docks en escaladant la grille.

10 UN COUP D'ŒIL PAR LA FENÊTRE

Montez à l'échelle pour gagner la corniche surplombant la porte de l'entrepôt. Ouvrez la première fenêtre

et utilisez la gaffe pour bloquer la ventilation.

11 LES DOCKS

Descendez et frappez à la porte. Dès que le cerbère ouvre le vasistas, demandez-lui si vous êtes bien dans les locaux de la Condor Transglobal. Remontez aussitôt sur la corniche. Actionnez le mécanisme de chargement de tonneau, lorsque l'homme ouvre la porte. Un premier tonneau tombe à l'eau. Attiré par le bruit l'indien va voir de plus près. Lorsque celui-ci est dans l'axe, actionnez le mécanisme à nouveau pour le faire tomber à l'eau. Entrez ensuite dans l'entrepôt.

12 L'ENTREPÔT DE LA CONDOR TRANSGLOBAL

Fouillez les tiroirs du bureau et prenez la clef qui s'y trouve. Jetez un œil au tableau mural pour y découvrir la domiciliation de la Condor Transglobal, située quelque part en Amérique Centrale. Adressez-vous ensuite au nain dissimulé derrière les caisses et abordez le sujet de la clef en cuivre. Délivrez-le ensuite de ses menottes et laissez-le s'enfuir. Enfin, appelez le monte-charge en appuyant sur le bouton et montez à l'étage.

13 L'ÉTAGE SUPÉRIEUR

À l'étage, déplacez la caisse de droite pour bloquer la fermeture de la porte du monte-charge. Allumez la lumière à l'aide de l'interrupteur placé à droite de la porte. En regardant attentivement au pied du mur (à gauche de la statue), vous découvrirez des marques disposées en arc de cercle. Étudiez le mur afin de découvrir une porte dérobée derrière laquelle Nicole est retenue captive. Détachez-la puis ramassez la petite idole, de même que le petit morceau de scotch à droite de cette dernière. Il ne vous est pas interdit de questionner longuement Nicole sur ce qu'elle sait. Collez le scotch sur la cellule photo-électrique de l'ascenseur, puis replacez la caisse à son emplacement d'origine. Déplacez ensuite la petite caisse du haut sur celle de droite, puis celle, isolée, contre le mur. Ensuite fixez la corde autour du cou de la statue, et utilisez l'élévateur. À présent, attachez le bout de corde à la poulie, avant de descendre la palette. Poussez la statue avec l'aide de Nicole pour défoncer la porte. Dehors, utilisez les menottes pour vous laisser glisser le long d'une corde.

14 QUARAMONTE CITY

Après un rapide crochet par la Galerie Glease, vous mettez le cap sur Quaramonte City en Amérique Centrale. Vous aurez la surprise d'y découvrir Pearl et Duane, le couple d'Américains excentriques rencontré dans le volet précédent. Prenez de leurs nouvelles avant de discuter avec les musiciens.

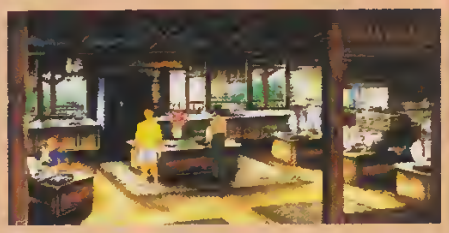
15 LE POSTE DE POLICE

Entrez dans le commissariat, puis adressez-vous au général Graciento qui se fera une joie de répondre à vos questions. Adressez-vous ensuite à Renaldo, puis essayez de consulter la carte fixée au mur.

16 ENTRETIEN AVEC OUBIER

Après un petit conciliabule avec Nicole, parlez au coulpe Duane/Oubier qui a de nombreuses informations à vous fournir, puis jetez un œil par la fenêtre de la prison.

17 LE BUREAU DE LA MINE



Rendez visite à Conchita, la directrice du bureau de la mine. À l'instar des autres protagonistes, elle possède d'importantes informations qui vous permettent de bien saisir la trame de l'histoire. Sortez et reparlez avec Duane, qui vous apprend qu'il a besoin d'un détonateur. Retournez au bureau de la mine, et demandez à Conchita un détonateur, puis parlez-lui de la carte dans le commissariat.

18 LA DIVERSION DE NICOLE

Demandez ensuite à Nicole d'occuper le général afin que vous puissiez jeter un œil à cette fâmeuse carte. Pour ce faire, allez au commissariat et fixez au général un rencard avec Nicole. Après leur départ, rappelez à Renaldo sa promesse d'emmener Pearl en excursion. Allez prévenir Pearl que tout est arrangé. Une fois seul, jetez un œil à la carte.

19 LE DÉTONATEUR

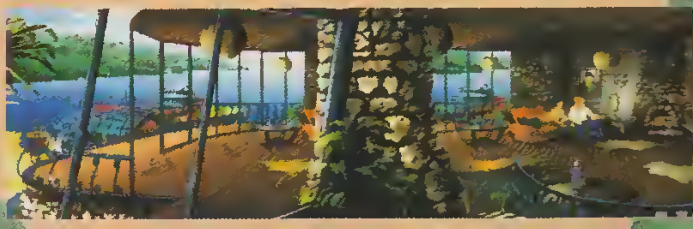
Retournez une nouvelle fois au bureau de la mine, et dites à Conchita que vous avez pu consulter la carte. Reconnaissante, elle vous laisse prendre un détonateur dans l'armoire placée derrière elle. Rapportez ensuite votre trouvaille à Duane.

20 GEORGE EMPRISONNÉ

Entrez dans le poste de police, et dirigez-vous vers les cellules pour voir Miguel. C'est ce moment que choisit Renaldo pour faire son retour : il vous intime l'ordre d'entrer dans la cellule voisine avant de vous y enfermer.

21 NICOLE COURTISÉE

C'est à Nicole de jouer à présent. Jetez un œil au décor environnant, en particulier la télé, le portrait sur le mur, la lampe à lave et la peau de tigre. Ensuite abordez ces quatre sujets avec le général. C'est alors que la mère de ce dernier fait irruption posant mille questions à son fils et à Nicole.



22 UNE ÉVASION ROCAMBOLESQUE

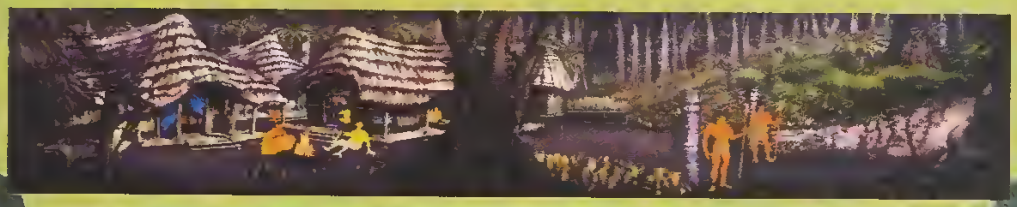
La main est donnée à George. Après que Duane a échoué dans sa tentative de dynamitage de la prison, parlez à Miguel et insistez pour qu'il vous donne la corde. Accrochez celle-ci aux barreaux de votre geôle. Saisissez l'extrémité de la corde et donnez-la à Duane, à l'aide l'icône de dialogue. Après l'effondrement d'une partie de la façade, vous retrouvez Nicole et prenez la fuite sur un bateau.

23 L'ÉTRANGE PÈRE HUBERT

Après l'attaque de votre bateau, l'action reprend avec George en solo. Pour commencer, prenez les lianes encombrant la roue en bois. Déposez le relevé bancaire dans le tas de feuilles au pied de l'arbre. Utilisez ensuite la statue de silex sur le mécanisme de ventilation afin d'enflammer le tas de feuilles. Le père Hubert, un prêtre à moitié fou, sortira de la maison et descendra s'entretenir avec vous. Nico est à l'agonie dans sa cabane, et les indiens du coin semblent être les seuls en mesure de vous fournir un antidote. Ce prêtre farfelu refuse de vous emmener au village avant que vous n'ayez trouvé un moyen de repasser son col ! Alors faites une courroie à l'aide des lianes, et placez-la dans la presse artisanale constituée de deux pierres rondes. Placez le col entre les pierres, puis utilisez la croix en bois en guise de levier. Rendez son col repassé au prêtre et enjoignez-lui de se remuer un peu.

24 LE VILLAGE INDIEN

Arrivés aux portes du village, le prêtre vous plante là. Parlez aux gardes et demandez à voir le shaman. Offrez leur les biscuits pour chien en guise de tribut. Le problème, c'est qu'ils en exigeront d'autres... Placez la pierre d'obsidienne dans la boîte de biscuits vide et donnez-la au garde. Enfin le shaman acceptera de vous recevoir. Asseyez-vous autour du feu et écoutez ses étonnantes révélations, à l'issue desquelles vous apprenez que vous devez sauver l'humanité ! Ensuite, il vous remet la racine tant convoitée.



25 LA MAISON DU PÈRE HUBERT

De retour à l'ermitage du père Hubert, positionnez le cône de métal dérobé à Marseille sous le pressoir. Placez la racine entre les pierres et actionnez le pressoir à l'aide de la croix. Une fois le jus de la racine recueilli, récupérez le récipient de fortune et faites boire son contenu à Nicole. Dès qu'elle est remise sur pied, vous décidez de vous séparer pour partir, chacun de votre côté, à la recherche d'une obsidienne.

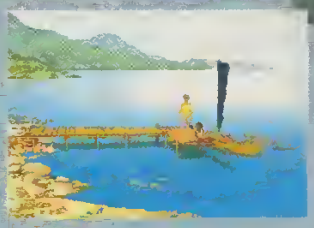
26 LA PLAGE DU DOMAINE KETCH

En débarquant sur l'île Ketch, vous rencontrez un géomètre peu coopératif. Lorsqu'il est occupé avec ses plans, jetez un œil dans son théodolite (instrument de visée). Puis regardez ses plans lorsqu'il utilise le théodolite.

27 DEVANT LE MUSÉE

Montez l'escalier et parlez aux deux vieilles Anglaises. Après avoir pris une petite leçon d'histoire, dépliez l'échelle et redescendez sur la plage.

28 LE PONTON



Allez sur le ponton et parlez au pêcheur, puis de nouveau à Bronson. Montez voir les sœurs Ketch, et essayez d'ouvrir la porte. Les pimbêches vous expliquent que le musée est fermé. Parlez-leur de Rio et laissez les cracher leur venin. Ensuite abordez le sujet Emily jusqu'à ce qu'elles descendent sur la plage. Retournez voir Rio sur le ponton, parlez-lui d'Emily, et demandez-lui un poisson. Donnez-lui le ver que vous trimbalez depuis le début. Pendant qu'il se met à l'œuvre, allez parler à Bronson, puis revenez près de Rio. Sa première prise est un vieux vélo rouillé. Récupérez une chambre à air, et parlez-lui. Cette fois-ci est la bonne : vous obtenez enfin votre poisson.

29 BRONSON DÉMASQUÉ

Remontez devant le musée, et grimpez à l'échelle. Accrochez la chambre à air au mât du drapeau puis, au sol, fixez le poisson à l'extrêmité pendante. Le chat se désintéressera alors de sa balle pour s'occuper du poisson. Profitez-en pour lui emprunter sa balle. Récupérez la chambre à air, et accrochez-la aux branches en forme de fourche. Placez la balle dans cette catapulte improvisée et dégommez la cible du géomètre.
Attendez l'arrivée de Bronson en colère. Lorsqu'il monte sur le mât pour fixer une nouvelle cible, repliez sournoisement l'échelle. Ramassez la cible. Descendez emprunter les plans de Bronson et le théodolite, puis révélez l'escroquerie en donnant le projet aux « vieilles ».

30 LE BRITISH MUSEUM

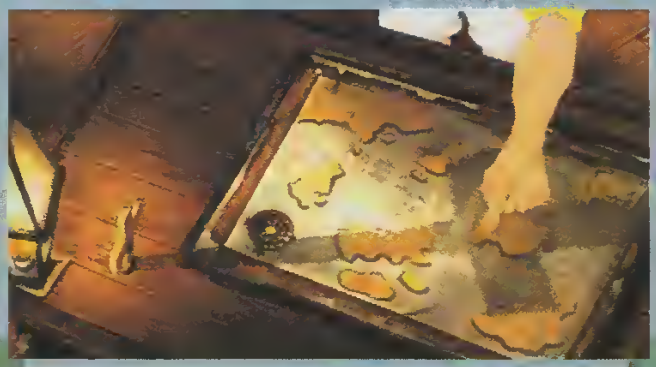
On se retrouve en compagnie de Nicole en visite au British Museum. Demandez au gardien de vous renseigner sur le pirate El Draco. Jetez un œil aux trois vitrines identiques (l'une sous un masque contre le mur de droite, la deuxième derrière le gardien, la dernière enfin à côté d'une statue du mur de droite). Interrogez à nouveau le gardien sur les sujets Mayas proposés. Oubier fait une courte apparition, à l'issue de laquelle la pierre du Jaguar disparaît. Vous êtes sommé de ne pas quitter le musée.
Récupérez la petite clef sur le présentoire de la pierre volée, et utilisez-la pour ouvrir la vitrine exposant le poignard, que vous dérobez. Reparlez au gardien à propos de la clef trouvée. Pendant qu'il appelle la police, écartez le rideau puis forcez la serrure de l'issue de secours avec le poignard.

31 LE MUSÉE KETCH

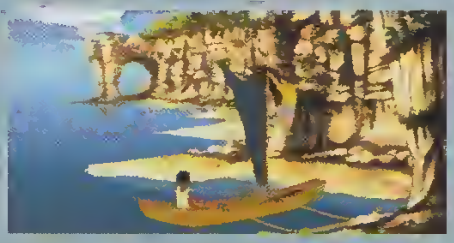
Retour à Georges. Commencez par ouvrir le coffre sous la fenêtre. Parlez ensuite à Emily, puis regardez le portrait accroché au mur derrière la barre. Reparlez à Emily de sa croix. Prenez la lanterne et la carte géographique. Placez ces deux objets sur le pupitre devant lequel se tient Emily. Enfin, prenez la plume près de l'encrier.

32 GEORGE, LE ROI DU TROC

Sortez du musée et donnez la plume au chat qui s'empresse de la mettre en miettes. Ramassez les morceaux et aller voir Rio. Demandez-lui une idée de cadeau pour Emily, et échangez les débris de plume contre une conque. Retournez voir Emily et donnez-lui la conque en échange de sa croix. Placez enfin cette dernière dans le porte-plume pour compléter le dispositif. Vous tenez enfin l'emplacement du trésor du capitaine Ketch.



33 L'ÎLE AUX ZOMBIES



Demandez à Rio de vous conduire sur l'île aux zombies. Après avoir débarqué, étudiez les alentours, et plus particulièrement le bateau et la falaise à droite du mât. Empruntez un filet de pêche à Rio. Placez celui-ci sur le surplomb, et escaladez l'à-pic.

34 LE MÉTRO DE LONDRES

On retrouve Nicole débouchant dans une station de métro désaffectée. Regardez le contenu du sac à main, et insérez sa barette dans le monnayeur du distributeur de confiseries. Récupérez le penny dans la coupelle des pièces refusées. Mettez ce penny dans le monnayeur et prenez une barre de chocolat ainsi que votre pièce. Utilisez ensuite la pièce dans le pèse-personne. Servez-vous enfin du poignard en obsidienne pour forcer le boîtier électrique (sous le plan du métro), et achevez le travail avec le carton donné par le pèse-personne. Appuyez sur l'interrupteur activant le feu rouge. Vous n'avez plus qu'à attendre le prochain métro !

35 GEORGE OF THE JUNGLE

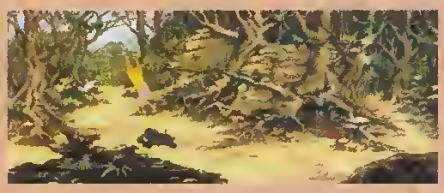
Ce passage est un véritable cauchemard ! Ce petit cheminement en neuf images est un raccourci qui fait gagner un temps considérable par rapport à l'itinéraire standard. Observez attentivement où sont placés les doigts sur les photos. Ils vous indiquent précisément les issues à emprunter.

1/ Prenez le chemin s'enfonçant en diagonale dans la forêt.

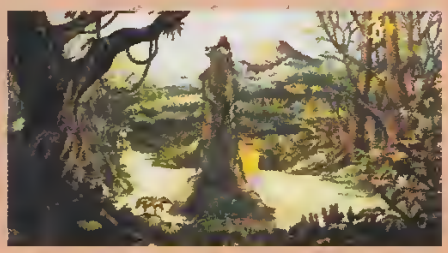
2/ Ramassez un roseau aux pieds de Stobbart. Sortez en haut à droite.

3/ Placez le roseau dans le terrier, au pied de l'arbre, et parcourez le chemin inverse pour rejoindre le sommet de la falaise.

4/ Du point de départ, partez à droite.



5/ Vous tombez nez-à-nez avec une espèce de sanglier. Placez la fléchette empoisonnée dans le roseau, et visez la bête avec. Lorsque cette dernière charge, agrippez-vous à la branche qui vous surplombe. Le sanglier modifie sa course, normalement prévue pour révéler un nouveau passage. Ignorez-le pour l'instant et sortez à droite.



6/ Débroussaillez le monolithe. Attachez votre filet aux lianes, puis la cible de géomètre sur cet assemblage incongru. Placez le tout au sommet du monolithe.

7/ Retournez à l'écran où vous avez « affronté » le sanglier, et prenez l'issue qu'il a révélée.

8/ Vous voici au sommet de la montagne ! Regardez dans le théodolite.

9/ Déplacez la vue sur la droite jusqu'à repérer cette série de pythons rocheux. En bas (de la vue), vous distinguez la cible de géomètre. Cliquez dessus, puis sur le python rocheux situé dans l'axe. Et quittez le sommet de droite (si l'action ne passe pas immédiatement à Nicole, c'est que vous n'avez pas pris le bon chemin).

36 LES QUAIS DE LONDRES

On se retrouve de nouveau à Londres : c'est à Nicole d'agir, mais avant tout sauvegardez ! Positionnez Nicole derrière la caisse, située à droite de la passerelle. La suite est une question de timing... En observant le garde, vous constaterez qu'il s'arrête tous les trois tours faire la causette à Pablo. Profitez d'une de ses poses pour grimper l'échelle et vous dissimuler sur le toit. Attentez une nouvelle pose, ouvrez la porte près de l'échelle et remontez rapidement. Lorsque le garde découvre la porte ouverte, celui-ci y jette un coup d'œil. Descendez rapidement, refermez la porte derrière lui et bloquez-la avec le balais. Jetez un œil dans le hublot de gauche pour assister à la fin tragique d'Oubier.

37 DANS LA CABINE DE KARZAC

Une fois que Karzac sort parler à l'indien, entrez et assurez-vous qu'Oubier est bien mort, avec l'icône des dialogues, avant de lui voler sa pierre. Lorsque ce fourbe de Karzac tente de vous étrangler, empaquez-vous rapidement de la dague en obsidienne, et plantez-la lui dans la jambe.

38 LE TOURNAGE

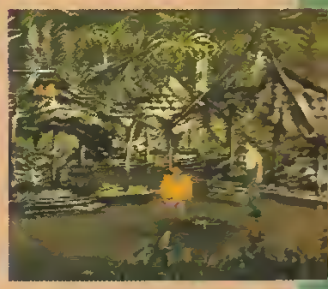
George arrive près de la côte et perturbe le déroulement d'un tournage. Parlez à l'acteur, au cascadeur, à l'actrice et enfin au réalisateur. Celui-ci décrète la pause déjeuner, et demande au cascadeur de se mettre en place. Approchez-vous de la table et prenez un bun, une crêpe et du sirop d'érable (ces trois articles se tiennent en quelques pixels). Cliquez sur le buisson à gauche de l'actrice, avant de combiner le sirop d'érable et la crêpe. Donnez la crêpe au cascadeur et lancez un bun dans le buisson. Retournez chercher un autre bun, que vous lancez également dans le buisson. Après une petite panique, le tournage se poursuit sur la plage.

39 GEORGE CASCADEUR

La caméra est enlisée et le réalisateur catastrophé par le refus de son cascadeur de bosser. Parlez au réalisateur, à Burt puis au caméraman. Regardez la caméra portable à ses pieds, et suggérez-lui de l'utiliser. Proposez ensuite au réalisateur d'effectuer vous-même la cascade. Après vous être changé, vous voici parti à l'attaque du python.

40 LE VILLAGE BRÛLE

Nicole arrive au village indien où elle avait rendez-vous avec Georges. Là, elle ne trouve que ruines et cendres fumantes. Parlez au nain Titipoco et demandez-lui des nouvelles de George. En cherchant derrière le tonneau, vous trouverez les lunettes de soleil de George. Essayez ensuite de prendre la pierre à gauche du tonneau. Tentez de renverser le tonneau, et demandez ensuite à Titipoco de vous aider. La pierre du coyote est maintenant refroidie et peut être prise sans danger. Quittez le village par la gauche.



41 AU PIED DE LA PYRAMIDE

Regardez l'échaffaudage. Ramassez la corde et demandez à Titipoco de l'attacher en haut de l'édifice. Reliez les deux morceaux au moteur du monte-charge, afin de confectionner une courroie. À l'aide de la dague, crevez le réservoir situé sur la face gauche du groupe électrogène. Démontez le cylindre à droite du réservoir et remplissez votre trouvaille de carburant. Déversez le contenu du cylindre dans le petit réservoir du moteur du monte-charge (au-dessus du bouton rouge). Démarrez le moteur à l'aide du bouton, et actionnez le levier. Demandez à Titipoco de faire comme vous, à votre signal. Placez-vous sur le monte-charge, parlez au nain, et vous voici catapulté au sommet de la pyramide.

42 GEORGE PRISONNIER

Vous découvrez George ligoté sur un autel de sacrifice. Pablo et le général sont là. Emparez-vous discrètement d'une cartouchière et redescendez. Au pied de la pyramide, approchez-vous des gardes et parlez-leur. Dites que vous avez l'autorisation du général. Prenez ensuite la torche, demandez à Titipoco de l'allumer et jetez-la dans la flaque d'essence. Balancez ensuite la cartouchière au même endroit pour faire détaler les gardes comme des lapins.

L'action reprend en haut. Allez parler au général et délivrez George à l'aide de la dague.

43 L'ENTRÉE DE LA PYRAMIDE

Actionnez les deux leviers, et demandez à George de vous donner un coup de main. En les bougeant simultanément, vous actionnez l'ouverture d'une trappe vous projetant dans les entrailles de la pyramide. Le groupe est séparé.

44 LA SALLE DES ROUES

C'est l'énigme la plus déroutante ! Faites tourner les roues de telle sorte à faire coïncider deux symboles, que l'on retrouve par paire sur le panneau composé de dix plaques.

Lorsque deux symboles coïncident, appuyez sur la plaque correspondante sur le panneau de dix. Lorsque les symboles 1 et 2 sont enfoncés, appuyez sur la plaque n° 3, sur le panneau.

Faites de même avec les combinaisons 4 et 5 pour enfoncer la

45 CUL-DE-SAC

Georges et Titipoco arrivent dans un cul-de-sac. Prenez la torche sur le mur et demandez au nain de l'allumer. En inspectant le bas-relief à gauche de la statue, vous découvrirez un levier. Actionnez-le...

e 6 ; combinaisons 7 et 8 r la dalle 9 ; combinaisons 10 11 enfin pour la dalle 12.
fois les quatre plaques sous la statue enfoncée, un passage secret se dévoile. Lorsque Nico s'y engage, la main passe à George.

combinaison n°1

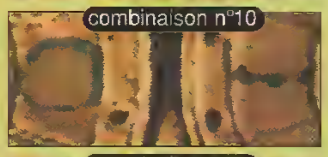
combinaison n°2

combinaison n°4

combinaison n°5

combinaison n°7

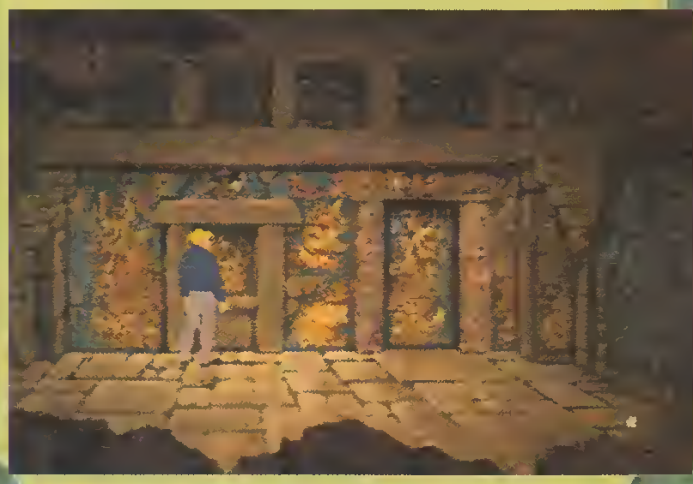
combinaison n°8


combinaison n°10

combinaison n°11

46 LA SÉRIE DE LEVIERS

Georges se retrouve dans une salle, séparé de Titipocô. Ramassez votre torche et utilisez-la pour enflammer celle qui se trouve contre le mur de droite. Actionnez alors le levier situé dans la niche. Sortez par l'issue de gauche.
Dans la pièce suivante, actionnez le levier de droite qui enclenche l'ouverture de l'issue, puis le levier de gauche qui referme l'entrée. Quittez la pièce par la nouvelle issue, et regagnez la salle de la torche par le passage dérobé.
Emparez-vous de la torche et descendez l'escalier qui s'y trouve. Allez, plus qu'un levier et vous touchez au but...



47 THE END

Je vous laisse apprécier la séquence finale, suivie d'un générique quelque peu décevant après tant d'efforts !

Wolfen

Salut les champs

Tiens tiens, l'approche des fêtes aurait-elle quelque chose à voir avec la participation plutôt moyenne à la rubrique ? Allez, on se ressaisit ! Félicitations au « heavy métallurgiste » Romain Morlot pour sa réalisation de clips alliant Cool Boarders à des thèmes de hard-rock.
Enfin, il vous reste encore une petite quinzaine pour participer au défi Formula One 97. Petit rappel : réalisez le meilleur temps sur le circuit de Monte-Carlo en mode Time Attack (arcade). Sur ce, bonne bourre pour 98 !

Wolfen

Les scores en blanc indiquent les nouvelles entrées.

COMMENT PHOTOGRAPHIER VOTRE MEILLEUR SCORE ?

Placez votre écran dans la pièce la plus sombre possible. Éteignez toutes les lumières.
Installez votre appareil photo à 80 cm de l'écran. N'utilisez pas le flash. Pour la Game Boy, éclairez indirectement votre Game Boy avec une très forte lumière, et photographiez la console en entier plutôt que l'écran.

RÈGLEMENT

- Pour que votre score soit valable, la partie doit être réalisée en un crédit (sans continue).
- Vous devez jouer avec des jeux français, sur une console française.
- Pour prouver que le jeu a été terminé, prenez la photo du score juste avant de tuer le monstre final.
- Enfin, envoyez votre (vos) photo(s) en indiquant, au dos, vos nom, prénom et adresse, ainsi que le titre du jeu.

ULTRA PLAYER ONE CHAMPIONS
19, rue Louis-Pasteur
92100 BOULOGNE

WIPEOUT - KARBONIS V

1- Francis GEISSERT :	1' 42" 6
2- Hugo BULTHE :	1' 48" 7
3- Isabelle NEUMANN :	[illegible]
4- Éric CAUDRON :	1' 51" 7
5- Jean HOEPFNER :	[illegible]

WIPEOUT - KARBONIS V (FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	33" 7
2- Isabelle NEUMANN :	[illegible]
3- Éric CAUDRON :	35" 3
4- Hugo BULTHE :	35" 5
5- Christophe OTT :	[illegible]

WIPEOUT HORODERA

1- Francis GEISSERT :	2' 58" 1
2- Éric CAUDRON :	3' 10" 8
3- Jean HOEPFNER :	[illegible]
4- Christophe OTT :	[illegible]
5- Isabelle NEUMANN :	[illegible]

WIPEOUT HORODERA (FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	58" 3
2- Isabelle NEUMANN :	1' 00" 2
3- Christophe OTT :	[illegible]
4- Éric CAUDRON :	1' 02" 8
5- Jean HOEPFNER :	[illegible]

WIPEOUT ARRIDOS IV

1- Francis GEISSERT :	2' 35" 4
2- Jean HOEPFNER :	2' 46" 6
3- Isabelle NEUMANN :	[illegible]
4- Éric CAUDRON :	2' 51" 3
5- Christophe OTT :	[illegible]

WIPEOUT ARRIDOS IV (FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	50" 3
2- Isabelle NEUMANN :	[illegible]
3- Jean HOEPFNER :	54" 6
4- Christophe OTT :	[illegible]
5- Éric CAUDRON :	56" 1

WIPEOUT SILVER STREAM

1- Francis GEISSERT :	2' 11" 7
2- Isabelle NEUMANN :	[illegible]
3- Jean HOEPFNER :	[illegible]
4- Éric CAUDRON :	2' 22" 1
5- Christophe OTT :	[illegible]

WIPEOUT SILVER STREAM (FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	42" 6
2- Isabelle NEUMANN :	43" 3
3- Jean HOEPFNER :	[illegible]
4- Christophe OTT :	44" 8
5- Éric CAUDRON :	45" 1

WIPEOUT FIRESTAR

1- Francis GEISSERT :	2' 10" 9
2- Isabelle NEUMANN :	[illegible]
3- Éric CAUDRON :	2' 22" [illegible]
4- Jean HOEPFNER :	[illegible]
5- Christophe OTT :	[illegible]

WIPEOUT FIRESTAR (FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	42" 0
2- Christophe OTT :	[illegible]
3- Éric CAUDRON :	45" 1
4- Jérôme [illegible]	[illegible]
5- Isabelle NEUMANN :	45" 3

FORMULA ONE 97 (ARCADE - HOCKENHEIM)

1- Guillaume BARBET :	1' 15" 603
2- Mickaël PERRIN :	[illegible]
3- Yohann DUVAL :	1' 17" 520
4- Pierre MARTINO :	[illegible]
5- Guillaume BERTRAND :	1' 18" 580

FORMULA ONE 97 (ARCADE - SILVERSTONE)

1- Guillaume BARBET :	58" 095
2- Mickaël PERRIN :	[illegible]
3- Guillaume BERTRAND :	1' 03" 429
4- Pierre MARTINO :	[illegible]
5- Yohann DUVAL :	1' 03" 654

FORMULA ONE 97 (ARCADE - IMOLA)
- Guillaume BARBET : 1' 00" 151
- [illegible] PERRIN : [illegible]
- Yohann DUVAL : 1' 01" 767
- Guillaume BERTRAND : 1' 03" 768
- Steve MARTENS : 1' 05" 829

FORMULA ONE 97 (ARCADE - BARCELONA)
- Guillaume BARBET : 59" 207
- [illegible] PERRIN : [illegible]
- Guillaume BERTRAND : 1' 01" 370
- Yohann DUVAL : 1' 01" 702
- Steve MARTENS : 1' 02" 309

FORMULA ONE 97 (ARCADE - MONTREAL)
- Guillaume BARBET : 1' 00" 839
- [illegible] PERRIN : [illegible]
- Guillaume BERTRAND : 1' 03" 680
- Yohann DUVAL : 1' 04" 475
- Steve MARTENS : [illegible]

FORMULA ONE 97 (ARCADE - ADIA)
- Guillaume BARBET : 51" 459
- Mickael PERRIN : [illegible]
- Steve MARTENS : [illegible]
- Guillaume BERTRAND : 54" 881
- Yohann DUVAL : 55" 438

FORMULA ONE 97 (ARCADE - ESTORIL)
- Guillaume BARBET : 58" 007
- Mickael PERRIN : 59" 893
- Steve MARTENS : 59" 950
- Yohann DUVAL : 1' 00" 908
- Guillaume BERTRAND : 1' 01" 012

FORMULA ONE 97 (ARCADE - NURBURGRING)
- [illegible] PERRIN : [illegible]
- Guillaume BARBET : 57" 572
- Guillaume BERTRAND : 58" 667
- [illegible] MARTENS : [illegible]
- Yohann DUVAL : 1' 00" 558

FORMULA ONE 97 (ARCADE - HUNGARORING)
- Guillaume BARBET : 51" 850
- Steve MARTENS : [illegible]
- Mickael PERRIN : [illegible]
- Guillaume BERTRAND : 54" 000
- Yohann DUVAL : 54" 274

FORMULA ONE 97 (ARCADE - MAGNY-COURS)
- Guillaume BARBET : 54" 817
- [illegible] PERRIN : [illegible]
- Guillaume BERTRAND : 57" 830
- [illegible] MARTENS : [illegible]
- Yohann DUVAL : 58" 827

FORMULA ONE 97 (ARCADE - MONZA)
- [illegible] PERRIN : [illegible]
- Guillaume BARBET : 1' 04" 131
- Guillaume BERTRAND : 1' 04" 925
- Yohann DUVAL : 1' 06" 399
- Steve MARTENS : [illegible]

FORMULA ONE 97 (ARCADE - EDIALEDA)
- Guillaume BERTRAND : 56" 236
- [illegible] PERRIN : [illegible]
- Yohann DUVAL : 57" 943
- Grégory GERMAIN : [illegible]
- Steve MARTENS : 1' 03" 300

FORMULA ONE 97 (ARCADE - SUZUKA)
- [illegible] PERRIN : [illegible]
- Guillaume BERTRAND : 1' 16" 490
- Grégory GERMAIN : [illegible]
- Yohann DUVAL : 1' 20" 706
- Steve MARTENS : [illegible]

FORMULA ONE 97 (ARCADE - BUENOS-AIRES)
- Guillaume BERTRAND : 55" 724
- Yohann DUVAL : 56" 225
- Mickael PERRIN : [illegible]
- [illegible] MARTENS : 1' 02" 899
- Grégory GERMAIN : 1' 03" 009

FORMULA ONE 97 (ARCADE - SPA FRANCORCHAMPS)
- 1- Mickael PERRIN : [illegible]
- 2- Guillaume BERTRAND : 1' 27" 425
- 3- Yohann DUVAL : 1' 27" 643
- 4- Steve MARTENS : [illegible]
- 5- Grégory GERMAIN : 1' 31" 960

FORMULA ONE 97 (ARCADE - INTERLAGOS)
- 1- Guillaume BARBET : 49" 797
- 2- Yohann DUVAL : 50" 364
- 3- Mickael PERRIN : [illegible]
- 4- Guillaume BERTRAND : 51" 287
- 5- Steve MARTENS : 52" 657

FORMULA ONE 97 (ARCADE - JEREZ)
- 1- Mickael PERRIN : 56" 555
- 2- Steve MARTENS : 56" 914
- 3- Guillaume BERTRAND : 59" 470
- 4- Grégory GERMAIN : [illegible]
- 5- Yohann DUVAL : 59" 930

FORMULA ONE 97 (ARCADE - SUNOB)
- 1- Guillaume BERTRAND : 54" 112
- 2- Yohann DUVAL : 54" 378
- 3- Mickael PERRIN : [illegible]
- 4- Steve MARTENS : 59" 114
- 5- Grégory GERMAIN : 59" 194

FORMULA ONE 97 (ARCADE - MELBOURNE)
- 1- Mickael PERRIN : 1' 02" 525
- 2- Guillaume BERTRAND : 1' 03" 931
- 3- Yohann DUVAL : 1' 04" 522
- 4- Steve MARTENS : [illegible]
- 5- Grégory GERMAIN : 1' 08" 563

FORMULA ONE 97 (ARCADE - A1 RING)
- 1- Mickael PERRIN : 56" 015
- 2- Guillaume BERTRAND : 57" 322
- 3- Steve MARTENS : [illegible]
- 4- Yohann DUVAL : [illegible]7" 922
- 5- Grégory GERMAIN : [illegible]

FORMULA ONE 97 (ARCADE - SIXTIES)
- 1- Guillaume BARBET : 59" 014
- 2- Yohann DUVAL : 1' 03" 037
- 3- Mickael PERRIN : [illegible]
- 4- Guillaume BERTRAND : 1' 03" 582
- 5- Steve MARTENS : [illegible]

PORSCHE CHALLENGE (STUTTGART - COURSE)
- 1- Guillaume BARBET : [illegible]
- 2- Frédéric MANDET : 1' 57" 9
- 3- Nicolas CAYRE : 1' 58" 7
- 4- Karim BENDOUMA : 1' 58" 9
- 5- Ludovic BOSETTI : 1' 59" 5

PORSCHE CHALLENGE (STUTTGART - FASTEST LAP)
- 1- Guillaume BARBET : 39" 0
- 2- Frédéric MANDET : 39" 1
- 3- Francis GEISSERT : [illegible]
- 4- Karim BENDOUMA : 39" 2
- 5- Nicolas CAYRE : 39" 4

PORSCHE CHALLENGE (USA - COURSE)
- 1- Guillaume BARBET : 1' 56" 5
- 2- Frédéric MANDET : [illegible]
- 3- Karim BENDOUMA : 1' 58" 1
- 4- Nicolas CAYRE : 1' 58" 7
- 5- FRANCIS GEISSERT : 1' 59" 1

PORSCHE CHALLENGE (USA - FASTEST LAP)
- 1- Guillaume BARBET : 38" 6
- 2- Francis GEISSERT : [illegible]
- 3- Frédéric MANDET : 38" 9
- 4- Karim BENDOUMA : 39" 1
- 5- Nicolas CAYRE : 39" 2

PORSCHE CHALLENGE (JAPON - COURSE)
- 1- Karim BENDOUMA : [illegible]
- 2- Nicolas CAYRE : 1' 57" 8
- 3- Karim BENDOUMA : 1' 57" 9
- 4- Frédéric MANDET : [illegible]
- 5- Guillaume BARBET : [illegible]

PORSCHE CHALLENGE (JAPON - FASTEST LAP)
- 1- Guillaume BARBET : [illegible]
- 2- Frédéric MANDET : [illegible]
- 3- Karim BENDOUMA : [illegible]
- 4- Nicolas CAYRE : 39" 0
- 5- Cedric COUHE : 39" 4

PORSCHE CHALLENGE (ALPES - COURSE)
- 1- Frédéric MANDET : 1' 51" 8
- 2- Guillaume BARBET : 1' 53" 8
- 3- Karim BENDOUMA : [illegible]
- 4- Nicolas CAYRE : 1' 56" 0
- 5- Michael PERRIN : 1' 56" 2

PORSCHE CHALLENGE (ALPES - FASTEST LAP)
- 1- Frédéric MANDET : 36" 6
- 2- Guillaume BARBET : 36" [illegible]
- 3- Karim BENDOUMA : 37" 5
- 4- Nicolas CAYRE : 37" 9
- 5- Cedric COUHE : 38" 2

SOUL BLADE (TIME ATTACK - ARCADE)
- 1- Jonathan GUILLER : 27" 86
- 2- Kook PRINIOTAKIS : 31" 03
- 3- Guillaume BERTRAND : [illegible]
- 4- Pierre-Emmanuel BOULANGER : [illegible]
- 5- Rémi BRUN : 40" 89

SOUL BLADE (TIME ATTACK - NORMAL WEAPON)
- 1- Anthony de TRAZEGNIES : 5' 42" 16
- 2- Guillaume BERTRAND : [illegible]
- 3- Olivier LEONARD : [illegible]
- 4- Pierre-Emmanuel BOULANGER : [illegible]
- 5- Aurélien PARDON : 14' 31" 23

SOUL BLADE (TIME ATTACK - SPECIAL WEAPON)
- 1- Kook PRINIOTAKIS : 1' 48" 18
- 2- Yoann VENTRIBOUT : 3' 11" 79
- 3- Sebastien REMY : 3' 15" 83
- 4- Pierre-Emmanuel BOULANGER : [illegible]
- 5- Nicolas BRUNET : 3' 29" 93

SOUL BLADE (SURVIVAL - SPECIAL WEAPON)
- 1- Olivier LEONARD : [illegible]
- 2- Kook PRINIOTAKIS : 428
- 3- Yoann VENTRIBOUT : 391
- 4- Stephane BOURSIER : 289
- 5- SÉBASTIEN LOPEZ : 232

TEKKEN 2 (TIME ATTACK - ARCADE)
- 1- Julien BOISIAUD : [illegible]
- 2- Erwin WICKI : [illegible]
- 3- Laurent REMY : 1' 46" 24
- 4- Gwenael ROCHER : 1' 59" 68
- 5- Carlos da SILVA : 2' 13" 50

TEKKEN 2 (SURVIVAL)
- 1- [illegible] : [illegible]
- 2- Maxime VOCELLA : 82
- 3- Francis GEISSERT : [illegible]
- 4- Guillaume de LAY : 50
- 5- Yannick JAKUBIAK : 49

V-RALLY (TIME TRIAL - ES1 CORSE)
- 1- Guillaume BARBET : 41" 52
- 2- David le GARFF : 41" 56
- 3- Karim BENDOUMA : 41" 82
- 4- Frédéric MANDET : 42" 12
- 5- Guillaume BERTRAND : 42" 32

V-RALLY (TIME TRIAL - ES2 INDONÉSIE)
- 1- Guillaume BARBET : [illegible]
- 2- David le GARFF : [illegible]
- 3- Guillaume BERTRAND : [illegible]
- 4- Frédéric MANDET : [illegible]
- 5- Sébastien REMY : [illegible]

V-RALLY (TIME TRIAL - ES3 ESPAGNE)
- 1- Guillaume BARBET : [illegible]
- 2- Frédéric MANDET : [illegible]
- 3- Karim BENDOUMA : [illegible]
- 4- Guillaume BERTRAND : [illegible]
- 5- David le GARFF : [illegible]

V-RALLY (TIME TRIAL - ES4 ANGLETERRE)
- 1- Frédéric MANDET : [illegible]
- 2- Guillaume BARBET : [illegible]
- 3- Guillaume BERTRAND : [illegible]
- 4- Karim BENDOUMA : [illegible]
- 5- David le GARFF : [illegible]

V-RALLY (TIME TRIAL - MS1 SAFARI)
- 1- Frédéric MANDET : [illegible]
- 2- David le GARFF : [illegible]
- 3- Julien BOISIAUD : [illegible]
- 4- Guillaume BERTRAND : [illegible]
- 5- Karim BENDOUMA : [illegible]

V-RALLY (TIME TRIAL - MS2 NOUVELLE ZELANDE)
- 1- David le GARFF : 59" 24
- 2- Frédéric MANDET : 59" 76
- 3- Julien BOISIAUD : 1' 00" 16
- 4- Guillaume BERTRAND : 1' 00" 92
- 5- Karim BENDOUMA : 1' 01" 72

V-RALLY (TIME TRIAL - MS3 ANGLETERRE)
- 1- Frédéric MANDET : 42" 72
- 2- David le GARFF : 42" 84
- 3- Guillaume BERTRAND : 43" 44
- 4- Sébastien REMY : 43" 52
- 5- Pascal GOLDSCHEIDER : 43" 60

V-RALLY (TIME TRIAL - MS4 CORSE)
- 1- Frédéric MANDET : 44" 40
- 2- David le GARFF : 44" 40
- 3- Julien BOISIAUD : 45" 00
- 4- Guillaume BERTRAND : 45" 64
- 5- Karim BENDOUMA : 45" 72

V-RALLY (TIME TRIAL - MS5 INDONÉSIE)
- 1- Frédéric MANDET : 49" 16
- 2- David le GARFF : 49" 68
- 3- Julien BOISIAUD : 49" 80
- 4- Karim BENDOUMA : 49" 84
- 5- Guillaume BERTRAND : 50" 92

V-RALLY (TIME TRIAL - MS6 ALPES)
- 1- Frédéric MANDET : 59" 00
- 2- Guillaume BERTRAND : 59" 68
- 3- Karim BENDOUMA : 59" 68
- 4- David le GARFF : 59" 68
- 5- José BRANCE : 59" 76

WIPEOUT 2097 (TALON'S REACH - BEST RACE TIME)
- 1- Cedric COUHE : 1' 01" 2
- 2- Guillaume BERTRAND : 1' 03" 5
- 3- Karim BENDOUMA : 1' 03" 7
- 4- Mickael PERRIN : [illegible]
- 5- Steve MARTENS : [illegible]

WIPEOUT 2097 (TALON'S REACH - FASTEST LAP)
- 1- Michael PERRIN : 16" 9
- 2- Karim BENDOUMA : [illegible]
- 3- Julien DOUCET : [illegible]
- 4- Guillaume BERTRAND : [illegible]
- 5- Steve MARTENS : [illegible]

WIPEOUT 2097 (SAGARMANTHA - BEST RACE TIME)
- 1- Karim BENDOUMA : 1' 01" 2
- 2- Guillaume BERTRAND : [illegible]
- 3- Cedric COUHE : 1' 02" 6
- 4- Steve MARTENS : [illegible]
- 5- Julien DOUCET : [illegible]

WIPEOUT 2097 (SAGARMANTHA - FASTEST LAP)
- 1- Julien DOUCET : [illegible]
- 2- Guillaume BERTRAND : 18" 0
- 3- Karim BENDOUMA : 18" 2
- 4- Yohann MALLET : 18" 3
- 5- Steve MARTENS : [illegible]

WIPEOUT 2097 (VALSPARRISO - BEST RACE TIME)

1- Guillaume BERTRAND :	1' 32" 6
2- Cédric COUHE :	1' 33" 3
3- Julien DOUCET :	1' 34" 2
4- Steve MARTENS :	1' 35" 3
5- Michaël PERRIN :	1' 35" 5

WIPEOUT 2097 (VALSPARRISO - FASTEST LAP)

1- Julien DOUCET :	28" 0
2- Guillaume BERTRAND :	28" 5
3- Cédric COUHE :	29" 0
4- Karim BENDOUMA :	29" 0
5- Steve MARTENS :	[illegible]

WIPEOUT 2097 (PHENITIA PARK - BEST RACE TIME)

1- Cédric COUHE :	1' 30" 5
2- Guillaume BERTRAND :	[illegible]
3- Karim BENDOUMA :	1' 30" 8
4- Julien DOUCET :	[illegible]
5- Steve MARTENS :	1' 33" 8

WIPEOUT 2097 (PHENITIA PARK - FASTEST LAP)

1- Guillaume BERTRAND :	28" 8
2- Karim BENDOUMA :	28" 7
3- Julien DOUCET :	[illegible]
4- Cédric COUHE :	29" 5
5- Patrick PERONNY :	[illegible]

WIPEOUT 2097 (GARE D'EUROPA - BEST RACE TIME)

1- Guillaume BERTRAND :	[illegible]
2- Cédric COUHE :	[illegible]
3- Julien DOUCET :	[illegible]
4- Karim BENDOUMA :	1' 35" 2
5- Patrick PERONNY :	[illegible]

WIPEOUT 2097 (GARE D'EUROPA - FASTEST LAP)

1- Guillaume BERTRAND :	30" 1
2- Julien DOUCET :	[illegible]
3- Cédric COUHE :	31" 3
4- Karim BENDOUMA :	31" 7
5- Steve MARTENS :	[illegible]

WIPEOUT 2097 (ODESSA KEYS - BEST RACE TIME)

1- Cédric COUHE :	[illegible]
2- Karim BENDOUMA :	1' 34" 5
3- Julien DOUCET :	[illegible]
4- Guillaume BERTRAND :	[illegible]
5- Michaël PERRIN :	1' 36" 3

WIPEOUT 2097 (ODESSA KEYS - FASTEST LAP)

1- Karim BENDOUMA :	29" 2
2- Guillaume BERTRAND :	[illegible]
3- Michaël PERRIN :	31" 2
4- Julien DOUCET :	[illegible]
5- Steve MARTENS :	32" 7

WIPEOUT 2097 (VOSTOK ISLAND - BEST RACE TIME)

1- Guillaume BERTRAND :	2' 02" [illegible]
2- Michaël PERRIN :	2' 15" 7
3- Cédric COUHE :	[illegible]
4- Karim BENDOUMA :	2' 17" 3
5- Steve MARTENS :	[illegible]

WIPEOUT 2097 (VOSTOK ISLAND - FASTEST LAP)

1- Guillaume BERTRAND :	[illegible]
2- Cédric COUHE :	30" 7
3- Karim BENDOUMA :	31" 1
4- Michael PERRIN :	31" 3
5- Steve MARTENS :	[illegible]

WIPEOUT 2097 (SPILSKINANIKE - BEST RACE TIME)

1- Michaël PERRIN :	[illegible]
2- Karim BENDOUMA :	1' 50" 6
3- Christophe MONZAT :	[illegible]
4- Steve MARTENS :	[illegible]
5- Patrick PERONNY :	1' 58" 2

WIPEOUT 2097 (SPILSKINANIKE - FASTEST LAP)

1- Michaël PERRIN :	[illegible]
2- Karim BENDOUMA :	25" 6
3- Steve MARTENS :	[illegible]
4- Christophe MONZAT :	[illegible]
5- Patrick PERONNY :	26" 4

MARIO KART 64 (LUIGI RACEWAY - TIME TRIAL)

1- Francis GEISSERT :	1' 47" 41
2- Dave ZEPH :	1' 53" 37
3- Michaël PERRIN :	2' 02" [illegible]
4- Pierre VIGIER :	2' 04" 45
5- Antoine FILOU :	2' 04" [illegible]

MARIO KART 64 (LUIGI RACEWAY - FASTEST LAP)

1- Michaël PERRIN :	[illegible]
2- Francis GEISSERT :	34" 37
3- Dave ZEPH :	36" 67
4- Antoine FILOU :	[illegible]
5- Remi BENARD :	40" 94

MARIO KART 64 (MOO MOO FARM - TIME TRIAL)

1- Michaël PERRIN :	[illegible]
2- Francis GEISSERT :	1' 35" 67
3- Serge FORGIARINI :	[illegible]
4- Nicolas DURAND :	36" 98
5- Pierrick FAVIER :	[illegible]

MARIO KART 64 (MOO MOO FARM - FASTEST LAP)

1- Michaël PERRIN :	30" 83
2- Francis GEISSERT :	31" 27
3- Serge FORGIARINI :	31" 98
4- Pierrick FAVIER :	32" 00
5- Remi BENARD :	32" 14

MARIO KART 64 (KOOPA TROOPA BEACH - TIME TRIAL)

1- Cédric VERT :	1' 45" 97
2- Antoine FILOU :	1' 46" 67
3- Francis GEISSERT :	1' 47" 56
4- Michaël PERRIN :	1' 47" 92
5- Pierrick FAVIER :	1' 48" 36

MARIO KART 64 (KOOPA TROOPA BEACH - FASTEST LAP)

1- Cédric VERT :	34" 33
2- Antoine FILOU :	34" 76
3- Michaël PERRIN :	34" 86
4- Francis GEISSERT :	34" 88
5- Pierrick FAVIER :	35" 74

MARIO KART 64 (KALIMARI DESERT - TIME TRIAL)

1- Francis GEISSERT :	2' 16" 71
2- Remi BENARD :	2' 17" 23
3- Serge FORGIARINI :	2' 18" 74
4- Pierre VIGIER :	2' 18" 07
5- Michaël PERRIN :	2' 22" 40

MARIO KART 64 (KALIMARI DESERT - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	42" 84
2- Remi BENARD :	44" 24
3- Serge FORGIARINI :	45" 98
4- Michael PERRIN :	45" 99
5- Nicolas DURAND :	47" 31

MARIO KART 64 (TOADS TURNPIKE - TIME TRIAL)

1- Pierre VIGIER :	3' 10" 40
2- Remi BENARD :	3' 11" 63
3- Cedric VERT :	3' 12" 03
4- Francis GEISSERT :	3' 16" 19
5- Michaël PERRIN :	3' 16" 52

MARIO KART 64 (TOADS TURNPIKE - FASTEST LAP)

1- Cédric VERT :	1' 03" 04
2- Remi BENARD :	1' 03" 09
3- Francis GEISSERT :	1' 0[illegible]" 68
4- Michaël PERRIN :	1' 04" 93
5- Gwénaël ROCHER :	1' 05" 66

MARIO KART 64 (FRAPPE SNOWLAND - TIME TRIAL)

1- Francis GEISSERT :	1' 16" 17
2- Cédric VERT :	2' 14" 71
3- Remi BENARD :	2' 15" 79
4- Michaël PERRIN :	2' 16" 14
5- Sébastien PIEDFERT :	2' 18" 27

MARIO KART 64 (FRAPPE SNOWLAND - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	[illegible]
2- Cédric VERT :	44" 24
3- Michaël PERRIN :	44" 59
4- Remi BENARD :	44" 92
5- Sébastien PIEDFERT :	45" 99

MARIO KART 64 (CHOCO MOUNTAIN - TIME TRIAL)

1- Francis GEISSERT :	[illegible]
2- Michaël PERRIN :	2' 04" 29
3- Daniel SENGELIN :	2' 06" 83
4- Cédric VERT :	2' 09" 92
5- Nicolas DURAND :	2' 12" 99

MARIO KART 64 (CHOCO MOUNTAIN - FASTEST LAP)

1- Michaël PERRIN :	[illegible]
2- Francis GEISSERT :	37" 13
3- Pierre VIGIER :	[illegible]
4- Cédric VERT :	42" 78
5- Remi BENARD :	[illegible]

MARIO KART 64 (MARIO RACEWAY - TIME TRIAL)

1- Francis GEISSERT :	[illegible]
2- Michaël PERRIN :	1' 27" [illegible]
3- Antoine FILOU :	1' 32" 02
4- Serge FORGIARINI :	1' 37" 77
5- Pierre VIGIER :	1' 39" [illegible]

MARIO KART 64 (MARIO RACEWAY - FASTEST LAP)

1- Michaël PERRIN :	[illegible]
2- Francis GEISSERT :	23" 11
3- Antoine FILOU :	[illegible]
4- Remi BENARD :	32" 32
5- Serge FORGIARINI :	32" 37

MARIO KART 64 (WARIO STADIUM - TIME TRIAL)

1- Remi BENARD :	[illegible]
2- Michaël PERRIN :	2' 41" 56
3- Francis GEISSERT :	2' 55" 58
4- Daniel SENGELIN :	4' 20" 61
5- Serge FORGIARINI :	4' 44" 73

MARIO KART 64 (WARIO STADIUM - FASTEST LAP)

1- Remi BENARD :	[illegible]
2- Michaël PERRIN :	53" 60
3- Francis GEISSERT :	55" 58
4- Serge FORGIARINI :	[illegible]
5- Frédéric GERARDIN :	1' 38" 53

MARIO KART 64 (SHERBET LAND - TIME TRIAL)

1- Michaël PERRIN :	[illegible]
2- Francis GEISSERT :	2' 12" 61
3- Remi BENARD :	2' 12" 67
4- Paul-Antoine CHAUVEL :	2' 16" 63
5- Pierre VIGIER :	2' 17" 15

MARIO KART 64 (SHERBET LAND - FASTEST LAP)

1- Michaël PERRIN :	[illegible]
2- Francis GEISSERT :	43" 38
3- Remi BENARD :	44" 20
4- Paul-Antoine CHAUVEL :	44" 84
5- Serge FORGIARINI :	46" 70

MARIO KART 64 (ROYAL RACEWAY - TIME TRIAL)

1- Francis GEISSERT :	3' 18" 66
2- Antoine FILOU :	3' 05" 52
3- Cédric VERT :	3' 05" 78
4- Serge FORGIARINI :	3' 05" 90
5- Remi BENARD :	3' 07" 61

MARIO KART 64 (ROYAL RACEWAY - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	[illegible]
2- Cédric VERT :	1' 00" 61
3- Antoine FILOU :	1' 00" 81
4- Serge FORGIARINI :	1' 01" 09
5- Remi BENARD :	1' 02" 31

MARIO KART 64 (BOWSER'S CASTLE - TIME TRIAL)

1- Antoine FILOU :	[illegible]
2- Francis GEISSERT :	2' 27" 45
3- Michaël PERRIN :	2' 27" 55
4- Remi BENARD :	2' [illegible]" 25
5- Cédric VERT :	2' 32" 88

MARIO KART 64 (BOWSER'S CASTLE - FASTEST LAP)

1- Antoine FILOU :	[illegible]
2- Michaël PERRIN :	48" 00
3- Francis GEISSERT :	48" 08
4- Remi BENARD :	49" 70
5- Cedric VERT :	50" 33

MARIO KART 64 (DK'S JUNGLE PARKWAY - TIME TRIAL)

1- Francis GEISSERT :	2' 04" 91
2- Cédric VERT :	2' 33" 57
3- Antoine FILOU :	2' 35" 59
4- Michaël PERRIN :	2' 3[illegible]" 07
5- Remi BENARD :	2' 41" 04

MARIO KART 64 (DK'S JUNGLE PARKWAY - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	22" 89
2- Cédric VERT :	49" 17
3- Michaël PERRIN :	49" 5[illegible]
4- Antoine FILOU :	50" 57
5- Remi BENARD :	50" 94

MARIO KART 64 (YOSHI VALLEY - TIME TRIAL)

1- Antoine FILOU :	[illegible]
2- Cédric VERT :	[illegible]
3- Michaël PERRIN :	2' 06" 69
4- Francis GEISSERT :	2' 07" 26
5- Remi BENARD :	2' 08" 33

MARIO KART 64 (YOSHI VALLEY - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	[illegible]
2- Michaël PERRIN :	40" 63
3- Cédric VERT :	40" 68
4- Antoine FILOU :	40" 77
5- Pierre VIGIER :	41" 54

MARIO KART 64 (BANSHEE BOARDWALK - TIME TRIAL)

1- Cédric VERT :	[illegible]
2- Francis GEISSERT :	[illegible]
3- Michaël PERRIN :	[illegible]
4- Remi BENARD :	[illegible]
5- Pierre VIGIER :	[illegible]

MARIO KART 64 (BANSHEE BOARDWALK - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	[illegible]
2- Michaël PERRIN :	[illegible]
3- Cédric VERT :	45" 86
4- Pierre VIGIER :	[illegible]
5- Remi BENARD :	46" 75

MARIO KART 64 (RAINBOW ROAD - TIME TRIAL)

1- Pierre VIGIER :	[illegible]
2- Francis GEISSERT :	4' 57" 96
3- Antoine FILOU :	4' 59" 37
4- Michaël PERRIN :	4' 59" 59
5- Jeremy PERRIN :	5' 01" 43
6- Pascal BECART :	5' 01" 43

MARIO KART 64 (RAINBOW ROAD - FASTEST LAP)

1- Antoine FILOU :	[illegible]
2- Michaël PERRIN :	1' 38" 38
3- Francis GEISSERT :	1' 38" 51
4- Remi BENARD :	[illegible]
5- Cédric VERT :	1' 40" 26

SCOREGAMES

MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

790F OCCASION +80F DE BONS D'ACHAT CADEAU

790F OCCASION +80F DE BONS D'ACHAT CADEAU

590F OCCASION +60F DE BONS D'ACHAT CADEAU

SUPER PAD N64 149F

ZERO PAD PSX 99F

MEMORY CARD PLAYSTATION 89F

MEMORY CARD NINTENDO 64 169F

ATLANTIS — NEW

FIFA 98 — SATURN — 349F

NBA 98 — SATURN — 349F

CROC — SATURN — 349F

GUARDIAN CREATURE — PLAYSTATION — 329F

COOL BOARDER II — PLAYSTATION — 329F

NAMCO MUSEUM 5 — PLAYSTATION — 269F

SKULL MONKEYS — PLAYSTATION — 349F

THEME HOSPITAL — PLAYSTATION — 349F

AUTO DESTRUCK — PLAYSTATION — 349F

DUKE NUKEM — PLAYSTATION — 349F

TOMB RAIDER II — PLAYSTATION — 349F

CRASH BANDICOT II — PLAYSTATION — 329F

CHAMELEON TWIST — NINTENDO 64 — NEW

DIDDY KONG RACING — NINTENDO 64 — 369F

FIFA 98 — NINTENDO 64 — 469F

MADDEN 98 — NINTENDO 64 — 469F

DUKE NUKEM — NINTENDO 64 — 469F

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
(RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
(M° V Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS
(M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat 34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C cial Art de Vivre Niv 1
(face "Le Cercle")
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C cial VILLABE
(face au Mc Donald)
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av du General Leclerc
Nat 10
92100 BOULOGNE
M° Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY
(RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C cial Parinor - Niv 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av Jean Lolive Nat 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C cial St Denis Basilique
6 pas des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 0

CRETEIL (94)
5 r du G Leclerc
94000 CRETEIL
(r piétonne, Créteil Village
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOI
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C cial PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C cial Cergy 3 Fontaines
(face à la Tête dans les nuages
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponieres
31000 TOULOUSE
(Angle r St Rome)
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 08 36 685 686

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av du Gen De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE

08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS de REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

« Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978 vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant »

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30)

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

Nom ..... Prénom .....

Adresse ..... Ville .....

Code Postal ..... Date de Naissance ... / ... / ... Code client .....

N° de tél. :

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOI 48H (1 à 6 jeux 29F pour métropole uniquement) OU CONSOLE 60F				F
FRAIS DE PORT EN ENVOI 24H (1 à 6 jeux 49F pour métropole uniquement) OU CONSOLE 80F				F
			TOTAL A PAYER	

☐ Chèque ☐ Mandat

☐ Carte bancaire

Expire le ... / ...

Signature

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

Top

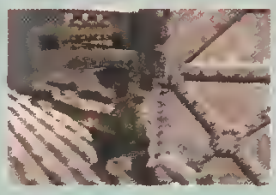
La déferlante !

Goldeneye, FF VII, Abe, Diddy Kong Racing, Alerte Rouge, Tomb Raider 2, Dragon Force, Duke Nukem, Parappa, Castlevania... les bons jeux ne manquent pas en ce début d'année. Tous les styles sont représentés et le choix risque de s'avérer difficile. Comme quoi, la guerre que se livrent en ce moment les constructeurs profite aux consommateurs. Les prix baissent et le niveau des jeux s'améliore d'année en année. Du côté du Top, versons une petite larme : le Top SNES disparaîtra le mois prochain pour laisser la place à 20 jeux N64.

Matt

Nintendo 64

1 GOLDENEYE 007
(6) (1) (2) 1 994 pts



Hop ! À peine sorti, le meilleur Doom-like sur console recueille vos suffrages et vient taquiner Sony sur son propre terrain. Difficile de décrocher avant d'avoir fini cette petite merveille. Vous êtes sceptique ? Essayez pour voir !

2 SUPER MARIO 64
(1) (1) (5) 1 843 pts

3 ISS 64
(2) (4) (4) 1 820 pts

4 MARIO KART 64
(3) (2) (5) 1 659 pts

5 WAVE RACE 64
(4) (2) (5) 1 245 pts

6 DUKE NUKEM 3D
(9) (6) (2) 1 098 pts

7 TUROK DINOSAUR HUNTER
(5) (5) (3) 1 032 pts

8 LYLAT WARS
(7) (3) (3) 876 pts

9 EXTREME G
(-) (9) (1) 531 pts

10 DOOM
(8) (8) (3) 270 pts

Super Nintendo

1 SUPER MARIO KART
(1) (1) (38) 996 pts

L'ancien ! Trente huit fois classé dans le Top, c'est un record seulement égalé par Zelda 3, placé juste derrière. Il faut reconnaître que vous êtes toujours nombreux à rester fidèles à SMK !

2 ZELDA 3
(2) (1) (39) 937 pts

3 DONKEY KONG COUNTRY 3
(5) (1) (7) 673 pts

4 DONKEY KONG COUNTRY 2
(-) (2) (12) 438 pts

5 DONKEY KONG COUNTRY
(4) (1) (19) 109 pts

ULTRA PLAYER ONE TOP
19, rue Louis-Pasteur
92100 BOULOGNE

Top lecteur mode d'emploi

(9) (1) (27) 492 pts

Meilleur classement jamais atteint

Nombre de (vos) votes attribués au jeu

Classement précédent du jeu

Nombre de mois de présence dans le Top

- Progresse par rapport au Top précédent
- Reste à la même place par rapport au Top précédent
- Chute par rapport au Top précédent
- Nouvelle entrée
- Retour dans le Top

Saturn

1 DUKE NUKEM 3D
(-) (1) (1) 962 pts

Impossible de prévoir cette entrée en flèche. Cela prouve que les possesseurs de Saturn ne veulent pas rester sur la touche en ne profitant pas d'un genre ultra-populaire. D'autant plus que Duke Nukem en est l'un des meilleurs ambassadeurs...

2 RESIDENT EVIL (5) (2) (3) 806 pts

3 WORLDWIDE SOCCER 98 (1) (1) (8) 740 pts

4 WIPEOUT 2097 (9) (4) (2) 712 pts

5 SEGA RALLY (3) (1) (12) 697 pts

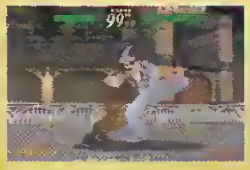
6 TOMB RAIDER (14) (1) (9) 656 pts

7 DRAGON FORCE (2) (2) (3) 627 pts

8 SEGA TOURING CAR (19) (8) (2) 611 pts

Meilleure entrée

9 LAST BRONX
(-) (9) (1) 588 pts



Seconde entrée choc de ce Top pour un jeu de baston qui a su trouver son public. Le genre reste donc bien présent sur la Saturn grâce à ce titre développé par l'équipe d'AM3.

10 VIRTUA FIGHTER 2 (6) (2) (12) 569 pts

11 VIRTUA COP 2 (18) (10) (9) 547 pts

12 NIGHTS (4) (2) (11) 501 pts

13 FORMULA KARTS (-) (13) (1) 432 pts

14 PANZER DRAGOON ZWEI (12) (3) (12) 426 pts

15 SHINING THE HOLY ARK (7) (2) (4) 413 pts

16 MANX-TT (10) (9) (7) 398 pts

17 BOMBERMAN SATURN (20) (9) (5) 218 pts

18 STORY OF THOR 2 (16) (16) (2) 208 pts

19 PANDEMONIUM! (11) (11) (5) 125 pts

20 EXHUMED (15) (14) (4) 81 pts

PlayStation

1 V-RALLY
(1) (1) (4) 2 173 pts

Infogrames annonçait, il y a peu, 300 000 V-Rally vendus en France. Un beau carton pour un jeu français, d'autant plus qu'il s'accompagne d'un succès international. Et ce n'est pas fini, fêtes de fin d'année oblige...

2 FINAL FANTASY VII (7) (2) (2) 2 171 pts

3 FORMULA ONE 97 (5) (3) (3) 2 137 pts

4 RESIDENT EVIL (2) (1) (12) 2 107 pts

5 ISS PRO (11) (4) (3) 1 642 pts

6 TOMB RAIDER (8) (1) (9) 1 498 pts

7 L'ODYSSEE D'ABE (9) (6) (2) 1 472 pts

8 COMMAND AND CONQUER (17) (4) (5) 1 450 pts

9 WARCRAFT 2 (14) (8) (2) 1 129 pts

10 MICRO MACHINES V3 (16) (9) (6) 1 036 pts

11 DIE HARD TRILOGY (15) (9) (6) 943 pts

12 COOL BOARDERS (12) (3) (7) 937 pt

13 TEKKEN 2 (6) (2) (12) 834 pts

14 PARAPPA THE RAPPER (20) (13) (2) 766 pts

Meilleure entrée

15 RAPID RACER
(-) (14) (1) 716 pts

Débarquement timide du jeu qui demande un cœur bien accroché... enfin, selon la pub. Rapid Racer et ses graphismes en haute résolution est tout de même loin d'être le meilleur jeu de course de la PlayStation.

16 DIE HARD TRILOGY (15) (9) (6) 570 pts

17 DESTRUCTION DERBY 2 (19) (7) (9) 531 pts

18 WIPEOUT 2097 (4) (2) (9) 511 pts

19 G-POLICE (-) (19) (1) 324 pts

20 SF EX + ALPHA (-) (20) (1) 313 pts

Il y a une vie après les jeux vidéo...

Zoom événement « Ti

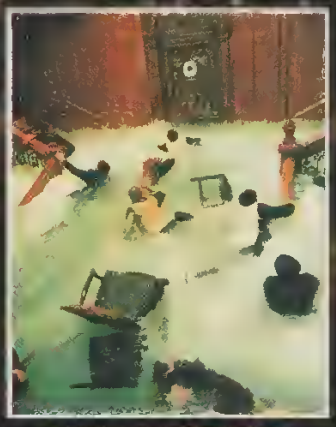
Enfin ! C'est le 7 janvier qu'embarque le mastodonte de James Cameron, un film-titan qui a littéralement « liquéfié » notre journaliste ! Sauvé in extremis des eaux glacées de l'Atlantique, Ino témoigne...

Point de vue

[illegible]

Un drame humain

[illegible]



A l'intérieur du Titanic. Deux [illegible]

TANIC »

UN FILM D'AMOUR ET D'EAU FRAICHE

Rose dans les bras de Jack, son romantique sauveur...

[illegible] qu'à l'extérieur, les passagers, paniqués, quittent le navire dans une [illegible] confusion ! Des scènes filmées de mains de maître par Cameron.

de la fille) des bourgeois de l'époque, avec ses dîners mondains, son snobisme, ses « super thés » entre mémères... l'horreur, quoi !

Rose est loin de se douter que, parmi les passagers de troisième classe, un certain Jack Dawson, jeune artiste sans le sou qui vient de gagner sa place au poker, va changer sa vie...

Au cours du dîner du premier soir, l'ambiance déprime tellement Rose qu'elle décide d'en finir. Elle sort du salon et décide de se jeter à la mer, par-dessus le bastingage. Heureusement, Jack

Filmer les pieds dans l'eau, un exercice que connait bien Cameron.

l'aperçoit et réussit à la dissuader de commettre le geste fatal !

Pour l'en remercier, Cal et la mère de Rose invitent Jack à dîner. Officiellement, c'est pour le remercier ; en fait c'est pour se moquer de lui (il a le tort d'être pauvre). La manœuvre échoue et l'assistance (et tout particulièrement Rose) est touchée par la personnalité du jeune sauveur.

Le temps passe ; Jack et Rose deviennent, comme on s'en doute, de plus en plus proches. Ils finissent par devenir vraiment intimes et tombent amoureux ! Kate Winslet, l'interprète de Rose, explique : « Jack est la première personne, et à coup sûr le premier homme, à s'intéresser aux rêves et désirs de Rose. Ils ont en commun les mêmes passions, mais, lui, les a pleinement vécues, alors qu'elle aspire encore à les satisfaire. »

Cameron poursuit : « Le choc de cette rencontre fait de Rose, « fiancée-geisha edwardienne » promise à un mariage sans amour, une jeune fille vibrante, pleine d'allant et avide de goûter à une vie nouvelle. Car Jack possède l'énergie naturelle, la pureté d'esprit qui rendent possible une telle métamorphose. »
Plus le voyage avance, plus Rose se lâche en compagnie de Jack, qui la dessine (cf. le portrait trouvé au début du film, tout s'éclaire, hein !).
Évidemment, arrive le choc, en pleine nuit, avec un iceberg. Le film respecte parfaitement la triste chronologie du naufrage (filmé en temps réel !)

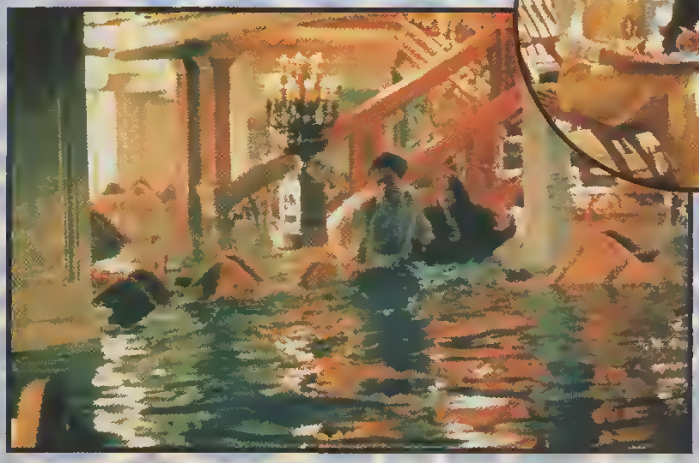
Chronologie

14 avril 1912
- 23 h 40 : le navire heurte un iceberg à 40 km/h. Le choc n'est pas ressenti par la plupart des 2 200 (et plus) passagers.
- 23 h 50 : la mer est montée à plus de quatre mètres à la proue.

15 avril
- 00 h 05 : le court de squash, qui est à plus de 10 mètres au-dessus de la quille, est sous l'eau. Ordre est donné de préparer les canots de sauvetage. Il n'y a que 1178 places pour 2227 personnes à bord...
- 02 h 18 : le bateau, qui coule par l'avant, bascule puis se brise en deux.
- 02 h 20 : la partie arrière reste quelques instants à flots, les passagers se trouvant presque à la verticale, 75 mètres au-dessus des eaux. Enfin l'arrière du navire coule, entraînant 1500 personnes.
- 04 h 10 : arrivée des premiers secours.

Tout semble paisible sur le pont du Titanic... Jusqu'à la dramatique collision avec un iceberg !

Cameron commente : « *Une étude a révélé des infos saisissantes : un homme voyageant en troisième classe sur le Titanic avait une chance sur dix de survivre au naufrage ; un passager de première classe, une chance sur deux ; une voyageuse de première, virtuellement 100 % de chances de se tirer d'affaire, et une femme de troisième classe environ 25 %.*
En clair, votre salut dépendait de deux paramètres : votre sexe et votre origine sociale. C'est la première fois que la classe sociale était aussi clairement un facteur de survie. »
On ne vous détaillera pas l'horreur du spectacle... titanesque ! Signalons simplement que le film est loin de bien se finir.



Colossal

Le fait que le film soit le plus cher de toute l'histoire du cinéma a déjà fait couler beaucoup d'encre. Nous nous bornerons simplement à dire que chaque cent investi est à l'écran ! Cela n'est d'ailleurs pas étonnant de la part de James Cameron, qui a repoussé les limites des trucages digitaux dans des films comme *Abyss* ou *Terminator 2*. Il est de plus bien connu que les tournages sur l'eau (cf. le ruineux — à tout point de vue — *Waterworld*) sont de vrais gouffres financiers. Ne reculant devant rien, Cameron (un grand fan de plongée) a lui-même dirigé les prises de vues sous-marines de l'épave. Prêt à tout pour reconstituer la catastrophe, il a fait construire une réplique à l'échelle 9/10e du navire, qu'il a immergé, grâce à un énorme système hydraulique. Encore plus flagrante que lors du tournage d'*Abyss*, la force de l'eau amène Cameron à dire : « Chaque fois que nous avons eu affaire à l'eau, nous avons été frustrés par sa puissance. C'est un des éléments les plus fascinants de la catastrophe du Titanic. Les architectes de ce navire se sont pris pour les seigneurs des mers, ils ont cru pouvoir dominer la nature. Mais la nature ne se laisse pas dominer, il faut apprendre à vivre et composer avec elle, sans jamais imaginer qu'on puisse la contrôler... »
On notera aussi l'étonnante virulence sociale du film ; le scénariste-réalisateur ne perdant jamais une occasion de stigmatiser les injustices insupportables de la société de l'époque. De même, il est important de signaler qu'à aucun moment, la passion qui lie Rose et Jack ne verse dans la mièvrerie.

Titanic est tout simplement un film beau. Résolument beau. Un spectacle titanesque à découvrir obligatoirement au cinéma, sur écran géant. Sans aucun doute le premier film du XXIe siècle !

La note d'Ino : 19/20 !
Sortie nationale : le 7 janvier

Les projets (secrets...) de Cameron

Annoncé un temps, *Terminator 3* semble repoussé sine die (l'achat des droits de propriété des personnages ayant donné lieu à une de ces batailles juridiques typiquement hollywoodiennes). Sibyllin, le réalisateur préfère ne rien révéler de ses projets...

complétez votre collection !

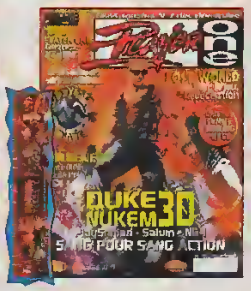
74 avril 97
Micro Machines V3, LBA
Challenge Dark Forces
LBA 97 Adidas Power Soccer
International 97 Hexen
Lacrosse VF-X Sangoku
Elevator Action Returns
Gate Choro Q2
Player One Dark Savior (1re partie)
Stick'n Play Star Wars

75 mai 97
Dossier Baston Soul Blade Bushido Blade Real Bout Fatal Fury Special
Tests Saturn Bomberman Vandal Hearts Jonah Lomu Rugby Super Puzzle Fighter II
OTW Human Grand-Prix, Blastdozer Doom 64, Dracula X, Rally Cross Fifa 94 Dorsemon VGoal 97
Ultra Player One LBA (1re partie) Dark Savior Les Chevaliers de Baphomet
Cadeau Stick'n Play Scory

76 juin 97
Tests ISS Pro Fighters Megamix, Lucky Luke Overblood Pinball Graffiti
OTW Tobal 2 Starfox 64 Alundra, Saikon no Joka, Leynos 2 Fighters Impact
Ultra Player One LBA (2e partie) Vandal Hearts La Cité des Enfants Perdus
Cadeau Stick'n Play Resident Evil

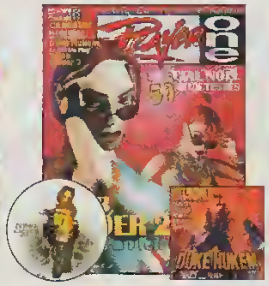
77 juillet/août 97
Dossier E3 tous les hits à venir
Tests ISS 64 V Rally Shining the Holy Ark Rally Cross Explosive Racing
OTW Ace Combat 2, Runabout Riot Stars Neo Rude
Ultra Player One Vandal Hearts (2e partie) soluce Overblood
Cadeaux 6 cartes X-Files + Dunkers Batman™ & Robin™ + supplément Troc en Stock

78 septembre 97
Dossier Nintendo 64 (Mario 64, Mario Kart 64 Wave Race 64 Pilotwings 64 Turok)
Tests Warcraft 2, Street Fighter Ex Plus Alpha Parappa the Rapper Formula One 97
OTW Time Crisis, Final Fantasy Tactics Samurai Spirits RPG The King of Fighters 96 Zero Divide 2
Ultra Player One Vandal Hearts LBA.



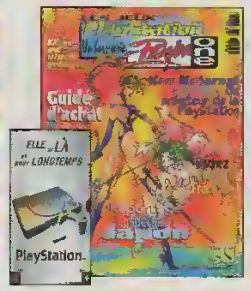
79 octobre 97
Tests L'Odyssée d'Abe Duke Nukem 3D Moto Racer, Nuclear Strike Dragon Force Rapid Racer Wingover
OTW Goldeneye 007 Cool Boarders 2, Ghost in the Shell DB Final Bout, FF VII Ganbare Goemon Tetrisphere
Ultra Player One LBA (fin) Shining the Holy Ark.
Cadeaux la règle marque page Fighting Force Troc en Stock

80 novembre 97
Dossier Final Fantasy VII
Tests Castlevania, Touring Car Duke Nukem 3D Felony 11/79 Ace Combat 2, Turbo Racing, Lylat Wars, Overboard MDK, Tennis Arena NHL 98
OTW Bomberman 64 Dead or Alive Anarchy in the Nippon Breath of Fire III
Ultra Player One Shining the HolyArk
Cadeaux Stickers G-Police / Overboard et Footcards 98



81 décembre 97
Dossier Tomb Raider II
Tests 50 jeux testés Goldeneye 007, Crash Bandicoot 2, Pandemonium 2, Alerte Rouge Colony Wars Top Gear Rally Time Crisis Test Drive 4, Critical Depth Formula Karts Fifa 98
OTW Steep Slope Sliders Bloody Roar The Granstream Saga
Cadeaux CD audio Duke Nukem / Stick'n Play Tomb Raider 2.

64 player 1
octobre/novembre 97
Les plans complets de Super Mario 64 + toute l'actualité Nintendo 64



Hors-série n° 5
Les jeux PlayStation, octobre/novembre 95, un magazine + 1 K7 vidéo
Dossiers Spécial Japon
Tests Ridge Racer Battle Arena Toshinden, Wipe Out Rayman Destruction Derby, Jumping Flash.
La K7 vidéo extraits de jeux, clips musicaux, images de synthèse...

Hors-série n° 6
Player d'Or décembre 96/janvier 97 un magazine + 1 K7 vidéo
Le magazine comédies et PC les meilleurs jeux de l'année 1996 testés et commentés (catégories course, sport, réflexion 32 bits catégories aventure stratégie simulation PC)
La K7 vidéo (52 min) l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur M.C.M. la remise des Player d'or

Hors-série n° 7
Génération PlayStation juillet/août 97 un magazine + les lunettes PlayStation
La musique, la TV, la mode, les jeux de la génération PlayStation

---

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : *Bii* - Anciens numéros PO - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Tél. : 03 44 69 26 26.

❑ Oui ! Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro (16 F pour les hors-série).

Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Édition ou Crédits Player *.

		Prix par exemplaire	Qté	Total
25 26 28 29 30 32 33 36 37 38 39 40 41	*Attention ! Les numéros 1 à 24, 27, 31, 34, 35 et 53 sont épuisés.*	35 F (28 F + 7 F)		
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 54		37 F (30 F + 7 F)		
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 78 79 80		39 F (32 F + 7 F)		
77 81		42 F (35 F + 7 F)		
H-S n° 5	51 F (35 F + 16 F)	H-S n° 6	55 F (39 F + 16 F)	H-S n° 7 55 F (39 F + 16 F)

Nom : Prénom : Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

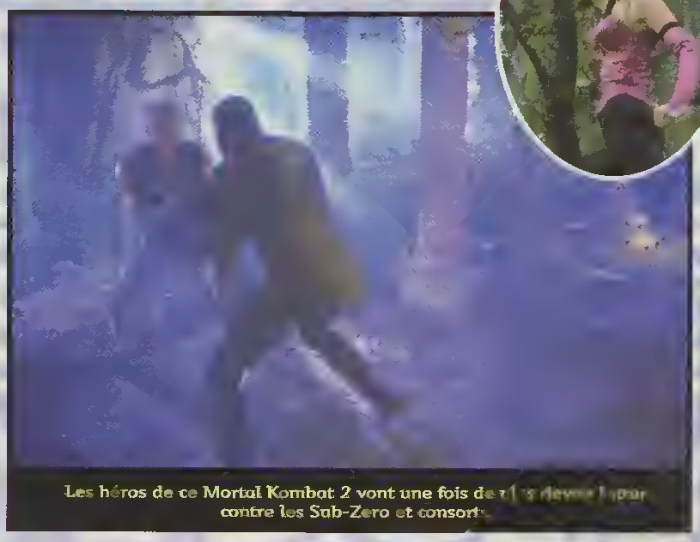
Adresse :

Code postal : Ville :

Commandez aussi sur le 3615 Player One

« MORTAL KOMBAT : ANNIHILATION »

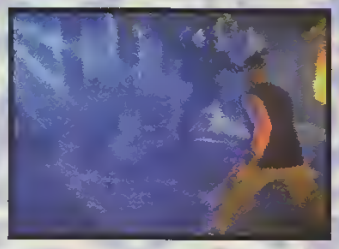
Trois ans après le premier film, les héros du hit de Midway retrouvent le grand écran pour un nouveau défi, annoncé en février sur nos écrans. Résumé pour vous, voici ce que l'on en sait...



Les héros de ce Mortal Kombat 2 vont une fois de plus devoir lutter contre les Sub-Zero et consorts.

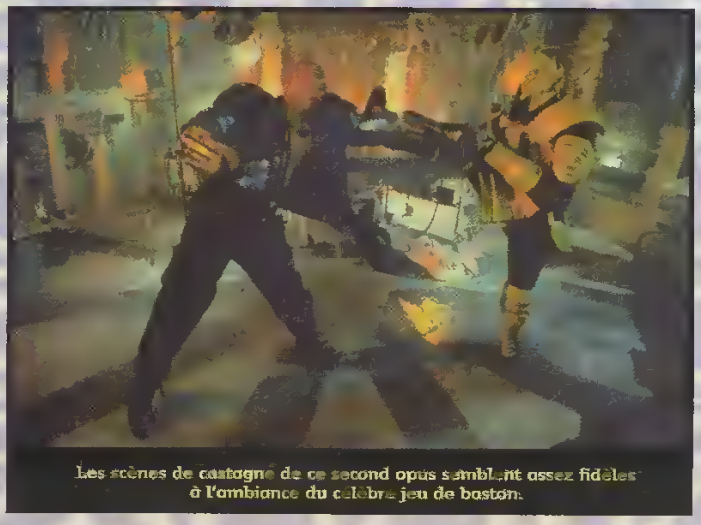
« Tout ce que nous n'avions pas pu faire dans le premier film se trouve dans cet épisode, prodome Larry Kasanoff, le producteur. Ce film ne se borne pas à être une suite, c'est un chapitre nouveau, plus important et meilleur, des aventures d'un groupe de personnages monstrueusement populaire, qui ont lieu dans un univers appelé Mortal Kombat ! »

Le scénario, d'une intelligence fulgurante (!), nous permet de retrouver Liu Kang (Robin Shou), héros qui remporta le premier *Mortal Kombat*, mais aussi Sonya Blade (Sandra Hess), combattante des Forces Spéciales et Johnny Cage (Chris Conrad), acteur d'Hollywood qui prouva sa valeur dans le royaume infernal d'*Outworld*. Toujours à leurs côtés, les non moins célèbres Princesse Kitana (Talisa Soto), échappée d'Outworld, et Rayden (James Remar), dieu du tonnerre et des éclairs. Eh oui ! Christophe Lambert n'est plus de la partie. De nouveaux héros se joignent au groupe comme Jax (Lynn Red Williams), ancien partenaire de Sonya, aux bras équipés « d'exosquelettes » en titanium, Jade (Irina Pantaeva), autre minette sortie d'Outworld, et Nightwolf (Litefoot), un shaman indien. Du côté des méchants, on aura la joie de découvrir un



nouveau boss, l'empereur Shao-Kahn (Brian Thompson), et ses légions de sbires comme Sindel, une reine devenue une sorte de mort vivant ; Sheeva, une machine de combat dotée de quatre bras ; Motaro, un centaure , Cyrax, un« cyberninja » équipé d'un lanceur de missiles dans la poitrine et Mileena, la maléfique sœur jumelle de Kitana... Quant à Sub-Zero et Scorpion, ils sont aussi de la bataille ! Inutile de s'appeler Cassandre pour comprendre que ce *Mortal Kombat : Annihilation* n'a qu'un but : montrer le maximum de castagne. Les producteurs ont mobilisé pour cela des dizaines d'effets spéciaux, numériques ou animatroniques.

Le film a été dirigé par John Leonetti, dont c'est le premier travail en tant que metteur en scène (il était directeur de la photo sur le premier film et sur *The Mask*). *Mortal Kombat : Annihilation* sort le mois prochain : on vous donnera notre avis dans le *Player* 83



Les scènes de castagne de ce second opus semblent assez fidèles à l'ambiance du célèbre jeu de baston.

Autres sorties

L'année commence très fort puisque, une semaine après *Titanic*, sort *U Turn* , le 14 janvier, (cela veut dire demi-tour dans le code de la route US), le nouveau film d'Oliver Stone (*Les Doors, Tueurs Nés*...). C'est un thriller country interprété par Sean Penn et la fabuleusement sexy Jennifer Lopez. À visionner, bien sûr..

Le 21, débarquement des *Starship Troopers* de Paul Verhoeven (*RoboCop, Total Recall*) dont nous vous avons parlé le mois dernier. À voir obligatoirement pour tout fan de shoot them up (à déconseiller aux personnes sensibles, qui ne lisent pas, de toutes les manières, *Player*)...

Le 14 février, retour très attendu des *Visiteurs*, dans une suite toujours réalisée par Jean-Marie Poiré, et encore interprétée par Jean Réno et Christian Clavier, avec, dans le principal rôle féminin , Muriel Robin. Tout est possible...

En mars, arrivée du nouveau Spielberg, *Amistad*, qui raconte une mutinerie d'esclaves en Amérique, dans les années 1830. Un film qui promet d'être une sorte d'hybride entre *La Couleur pourpre* et *La Liste de Schindler*. Enfin, et on croise les doigts pour qu'il n'y ait pas d'embrouille, c'est en mai que devrait sortir *Princesse Mononoke*, le nouvel anime de Miyazaki (*Mon Voisin Totoro, Porco Rosso*), le plus grand animateur du monde !

EXCLUSIF !

Abonne-toi à Player One et reçois gratuitement*

Exceptionnel !

11 numéros + le Tee-Tee Wa Friends :
289 F seulement au lieu de 441 F **

Nouveau
8 en 1
Exclusif

Bon à renvoyer à : Bii - Abonnement PO/Tee-Tee Wa - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Téléphone : 03 44 69 26 26.

Oui, je m'abonne à Player One

et je bénéficie de cette offre exceptionnelle

- 11 numéros + le Tee-Tee Wa Friends* : 289 F + expédition en recommandé : 20 F. Total à payer : 309 F.
  Offre valable sur la France métropolitaine uniquement.
- 11 numéros : 352 F.

Tarif pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : ● + 49 F (terre/bateau) ou ● + 96 F (avion).

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
Pays :

Je joins un chèque de ..... F
à l'ordre de Média Système Edition.

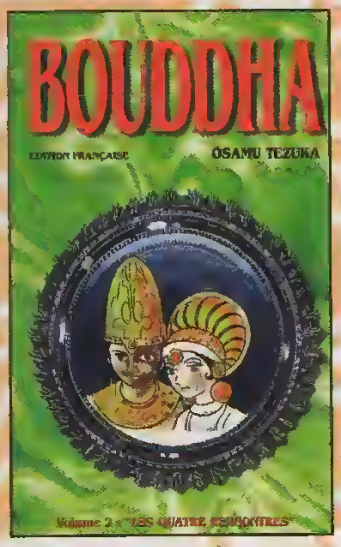
Signature obligatoire *
* des parents pour les mineurs

* Réception 4 semaines après le magazine PO 02/Tee-Tee

Zoom BD/manga

« Bouddha » (tome 2)

de Osamu Tezuka (textes et dessins)



Le second tome (il y en aura en tout huit) du colossal manga de Tezuka s'intéresse à l'enfance du prince Siddhârta, qui deviendra un jour Bouddha. Comme dans le premier épisode, le lecteur est littéralement estomaqué par la puissance de cette œuvre véritable, un monument de génie, un de ces trop rares bouquins qui justifient l'appellation de « neuvième art » que l'on donne à la bande dessinée. Pas la peine de gloser des heures : *Bouddha* est un vrai chef-d'œuvre. C'est tout !

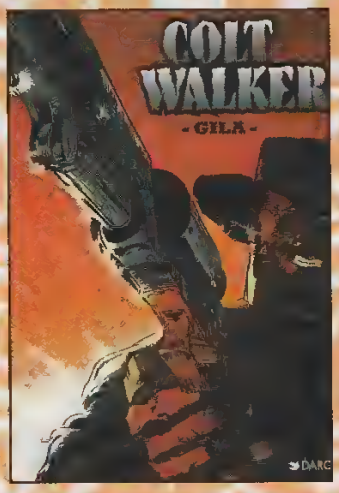
Éditions Tonkam

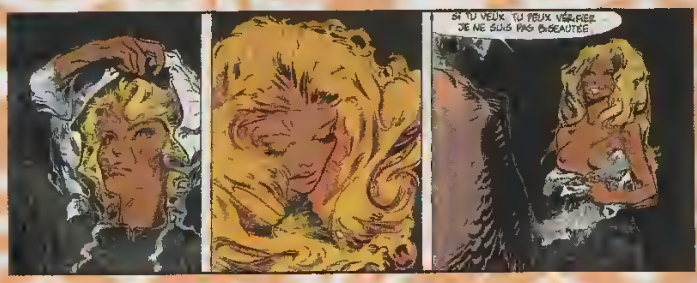
La note d'Ino : 20/20 !

« Colt Walker » (tome 1)

de Yann (textes) et Lamy (dessins)

On ne présente plus Yann, scénariste — entre autres joyeusetés — des mythiques *Innommables*. Furieux touche à tout, Yann a débauché Lamy, un jeune spécialiste du western (*Adios Palomita* chez Delcourt, c'était lui) pour brasser une vision gore du Far West dans cette nouvelle série, dont le héros ressemble à une sorte de Clint Eastwood culturiste ! Ce pistolero, sans foi ni loi, débouche dans un village de l'Utah, siège historique des Mormons, à la recherche d'une donzelle kidnappée après une razzia d'une milice de religieux. Là, il réussit à se faire embaucher dans les troupes de choc du gourou local, une brute lubrique et sadique surnommée « le Gila », du nom d'un reptile venimeux, qui hante ces étendues désertiques. Au fur et à mesure des pages, on découvre la véritable dictature mise en place par le Gila, notre homme étant plongé dans un enfer de violence et de cruauté...





Inspiré à 200 % par les cyniques westerns européens des années 60/70, *Colt Walker* n'y va pas de main morte. Les cadavres s'accumulent au gré des pages, dans un tourbillon de violence de plus en plus baroque. Résolument barbare, le scénario joue la carte de la noirceur et du désespoir jusqu'à la dernière planche. Les dessins très caricaturaux mais finalement assez énergiques de Lamy soutiennent les tueries avec force couleurs criardes. Certes, il ne s'agit en aucune manière d'un grand album mais force est de constater que l'odyssée brutale de Colt Walker est aussi jouissive qu'un bon « western spaghetti ».

Éditions Dargaud

La note d'Ino : 14/20

« Théodore Poussin : La Terrasse des audiences » (tome 10)

de Frank Le Gall (textes et dessins)

Sorte d'héritier de Tintin, Théodore

Poussin est un globe-trotter, qui sillonne le monde, à l'époque des puissances coloniales. Cette fois, notre ami héros se trouve plongé dans les manigances compliquées qui perturbent un protectorat français établi dans une principauté fictive de la péninsule malaise. Tous les ingrédients sont au rendez-vous : chasse au tigre, « exotisme toc », ambiance vaporeuse et embrouilles de palais à faire rougir la cour byzantine. Tous ces éléments sont certes, classiques, mais le professionnalisme et le talent incontestables de Le Gall garantissent au lecteur amoureux du genre, un excellent moment. Pas étonnant dans ces conditions que cette série rencontre un vif succès commercial. Bien !

Dupuis

La note d'Ino : 14/20

« Finkel : le Secret » (tome 4)

de Convard (textes) et Gine (dessins)

Situé dans un univers fantastique et aquatique, Finkel constitue un bel échantillon de ce que l'on peut appeler « l'école Delcourt » ; des récits de fantasy moderne qui reposent sur des scénarios souvent assez classiques et

des dessins, conciliant dynamisme et recherche graphique. Dans le genre, *Finkel* est une réussite : les auteurs parviennent aisément à intéresser le lecteur aux vicissitudes de leurs héros. Cette série très divertissante et fort bien réalisée devrait donc séduire tous les amateurs du style.

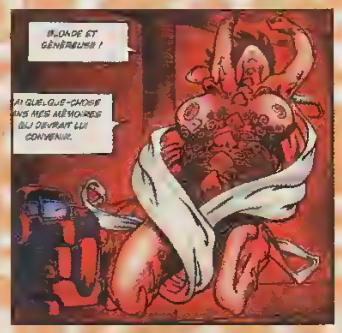
Éditions Delcourt

La note d'Ino : 14/20

« Carmen mc Callum : Intrusions » (tome 3)

de Duval, Vatine, Blanchard (textes) et Gess (dessins)

Comme dans les précédents albums, cette nouvelle aventure de *Carmen mc Callum* se déroule (normal, c'est la suite) dans un univers cyberpunk particulièrement destroy. Personne ne s'en étonnera puisque le dessinateur n'est nul autre que Gess, dont la série *Teddy Bear* avait particulièrement enthousiasmé



la rédac'. Certes, *Carmen mc Callum* s'avère beaucoup plus classique dans sa réalisation, notamment au niveau graphique. Mais cette fusion de space opera et de cyberpunk dispose de suffisamment d'atouts pour arracher moult grognements de satisfaction aux fans du genre.

Disons, histoire de simplifier, que *Carmen mc Callum* est un hybride de comics US, de bédé de SF made in France et d'influences mangas (les mechas)... L'ensemble est donc bien cool !

Éditions Delcourt

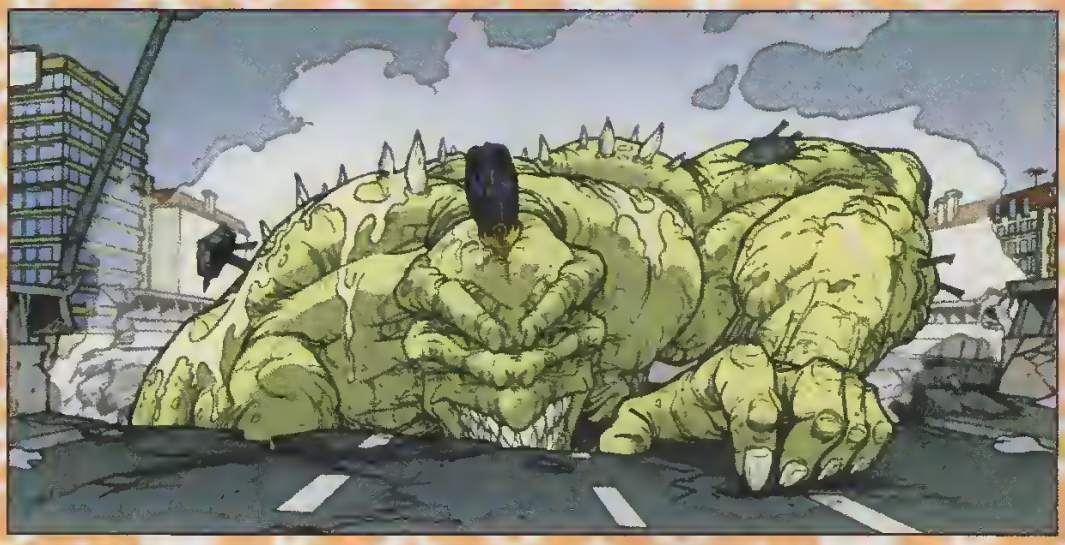
La note d'Ino : 14/20

Permis de tricher

08 36 68 77 33

Des milliers d'astuces pour 32 et 64 bits.

M.S.E. 2,23 F/mn.



«Kazandou» (tome 2)

de Gess (textes) et Chabuel & Bonzet (dessins)

Où l'on retrouve Gess, illustrateur de *Carmen mc Callum*, qui abandonne ses pinceaux pour écrire le scénario de cette série — ô surprise ! — de cyberpunk. Annoncé comme un « manga à la française », le premier épisode de *Kazandou* avait été bien accueilli, la réalisation de l'album étant plutôt encourageante. La bonne, l'excellente nouvelle, c'est que ce deuxième chapitre confirme les espérances du premier bouquin. Pour preuve, les excellents dessins de Chabuel, qui allient précision et dynamisme — un dynamisme vraiment remarquable que l'on retrouve avec bonheur dans le découpage hyper speed des planches. Ne mâchons pas nos mots : graphiquement, *Kazandou* est une réussite totale, une sorte de relecture juvénile des travaux de Mosamune Shirow (*Appleseed*), un album qui n'a aucunement à rougir de la comparaison avec les meilleurs mangas de science-fiction !

Quant au scénario de Gess, il tiendra même en haleine les néophytes du genre. Cette empoignade interdimensionnelle entre mutants et peuples inconnus a de quoi exciter tout fan d'aventures de science-fiction. Bref, *Kazandou* est une vraie réussite qui augure de bonnes et grandes choses pour les années à venir. Dorénavant, on peut en être sûr, une nouvelle école de dessinateurs, qui a complètement intégré les forces des mangas et des comics, est née. Et on n'a encore rien vu...

Éditions Glénat

La note d'Ino : 16/20

«Sang de Lune : Lise et le Boucher» (tome 6)

de Jean Dufaux (textes) et Viviane Nicaise (dessins)

Dans la vie, le boucher exerce bien sûr son métier, mais est aussi envoyé par le chef des Sang de Lune pour tuer les enfants quand ils ne respectent pas la loi en vigueur : ne pas héberger les renards ! Pour éradiquer ce mal, Sang Tonnerre (c'est le chef) envoie donc le boucher !

Très étrange, le scénario de la série devrait facilement séduire ceux d'entre vous qui sont à la recherche d'histoires, un tant soit peu originales. Dommage que les dessins « réalistes » ne soient pas à la hauteur.

Éditions Glénat

La note d'Ino : 12/20

« Les eaux de Mortelune : La mort de Nicolas » (tome 8)

de Cothias (textes) et Adamov (dessins)

Très populaire, cette série (illustrée par un récidiviste de la SF, Adamov) se déroule

dans une époque imaginaire, éloignée de plus de mille ans de notre ère, dans un monde frappé par une forte pénurie d'eau. Mortelune est une sorte de mix de fantasy, immergée sous l'eau et protégée par une coupole invisible, un champ répulsif d'ordre psychologique (une barrière mentale)... Le scénario de Cothias, un grand professionnel, tient admirablement la route ; le monde de Mortelune frappant par sa cohérence. De son côté, Adamov brosse avec force et talent cet univers médiévalo-futuriste, et se fait un plaisir de dessiner des tronches assez réussies de persos en tout genre. Un album de SF classique, fort bien conçu, qui mérite donc l'attention de tout fan du genre.

Éditions Glénat

La note d'Ino : 14/20

« Bob Morane : La vallée des brontosaures »

de Vernes (textes) et Coria (dessins)

Célèbre héros d'une série de romans d'aventures fantastiques des années 1960, Bob Morane a donné lieu à de nombreuses adaptations en BD, qui reproduisaient fidèlement ces histoires viriles et traditionnelles. Dans l'album qui nous intéresse aujourd'hui, le bon Bob (un héros macho dans la grande tradition du genre) déboule en Afrique, afin de visiter les dernières contrées inexplorées du continent (il en reste ?). Sur place, il rencontre une jeune donzelle qui lui révèle un terrible secret : il existerait dans ces zones inconnues un cimetière de brachyosaures, sauriens préhistoriques qui, jusqu'à ce jour, auraient seulement peuplés l'Amérique... Diable ! Cela mérite d'en savoir plus, n'est-il pas ? Bob et ses nouveaux amis décident donc de partir à la recherche d'indices sur cette petite révolution scientifique... En cours de route, ils croisent des tribus d'Africains attardés et sanguinaires, de douteux chercheurs de trésor... bref la ribambelle habituelle de personnages des romans et bédés d'aventure d'avant-guerre. Résolument ringard, *Bob Morane* ne s'adresse qu'aux nostalgiques de cette époque révolue, les autres s'enfuiront, effrayés par le racisme latent du scénario et son imbécillité chronique !

Éditions Le Lombard

La note d'Ino : 9/20

Angoulême 1998

[redacted]

Le magazine N°1 des fans de Manga

MANGA PLAYER

Dans le numéro de janvier, 5 séries :

.You're Under Arrest.
.Gunsmith Cats.
.Flag Fighter.
.Compiler.
.3X3 Eyes.

+ toute l'actualité sur la japanimation

132 pages

En vente le 30 décembre

100% mangas

ZOOM SF

« Délius, une chanson d'été »

de David Calvo

En juillet 1897, à Londres, sévit une sorte de Jack l'éventreur, plein de délicatesse, qui remplit ses victimes de jolies fleurs rouges et jaunes après les avoir éventrées. C'est forcément une question de botanique, se disent les autorités qui font donc appel à un spécialiste de l'espèce végétale, Lacejambe, secondé par son meilleur ami Fenby, elfœologue de son état (comprenez spécialiste des mœurs des elfes). Les deux compères tentent d'abord de joindre Sherlock Holmes, avant de se rendre compte que celui-ci n'est malheureusement qu'un personnage de roman, né de l'imagination d'Arthur Conan Doyle... Les voici donc avec un seul indice, issu des croyances farfelues de Fenby : de la même façon que l'homme est lié à l'amour et le vin aux comètes (!), les fleurs sont liées aux fées... Ainsi débute ce conte hallucinant, qui reprend, pour les détourner avec humour, tous les motifs du roman policier, et déploie plusieurs récits parallèles sans jamais y perdre son lecteur. Le style déjà maîtrisé de David Calvo, qui écrit là son premier livre, se nourrit en fait du sujet principal du récit, en en copiant la légèreté et la fantaisie : la valse féérique. Puisque Fenby est à jamais marqué par ces instants où il a osé trois pas de danse à l'intérieur du Cercle des Fées, sans savoir qu'il vieillirait de plusieurs années en quelques secondes. « *Encore aujourd'hui il entendait résonner les étranges accords d'une valse hors du temps. Il savait qu'un jour il comprendrait. Il savait qu'un jour, il saurait qui étaient les êtres qui lui avaient pris dix ans de sa vie en lui faisant croire qu'une danse pouvait le rendre meilleur.* »

Leur folle enquête, parsemée de chants et de poèmes, fait tourner la tête jusqu'au vertige pour finalement engendrer une sensation très curieuse : celle d'avoir fait une incursion furtive en Faëris.

Et un auteur comme celui-ci, qui possède un passe pour le royaume des fées, mérite une attention vraiment particulière...

Éditions Mnémos

« Les Cantiques de Mercure »

de Fabrice Colin

On avait déjà signalé, ici même en mars dernier, le premier roman de Fabrice Colin, *Neuvième Cercle*, où il inspectait les catacombes grouillantes d'un New York apocalyptique. Changement de décor mais pas de cauchemar dans ce nouvel ouvrage, pour une Venise labyrinthique, entrevue sur plusieurs époques : du 16e au 21e siècle, Mercure, demi-dieu déchu, traîne ses lambeaux de raison à travers les épidémies de peste et les carnavals sordides de cette ville, et tente d'échapper à de pauvres fous qui veulent l'utiliser pour passer dans « l'outre-monde ».

« Il faut comprendre qu'en cet automne 1575, Venise n'avait déjà plus rien d'une ville : elle était devenu un songe — un fantasme boursouflé et fiévreux, une rêverie baroque, imprévisible et terrifiante, échappant à tout contrôle ».

Le récit de Colin respire la déchéance aussi fortement que la cité dans laquelle il prend place. L'histoire, crue et violente tâtonne sans cesse du côté de l'Enfer et de ses antichambres, en ramène des bulles d'horreur, puis s'amuse à effacer les frontières jusqu'à vider la notion de réalité de tout son sens. Les deux derniers mots effrayants du bouquin laissent le lecteur dans une position aussi inconfortable que s'il était immobilisé par une camisole de force. Glacial...

Éditions Mnémos

« La Piste du loup blanc » (Chroniques des Cheysulis)

de Jennifer Roberson

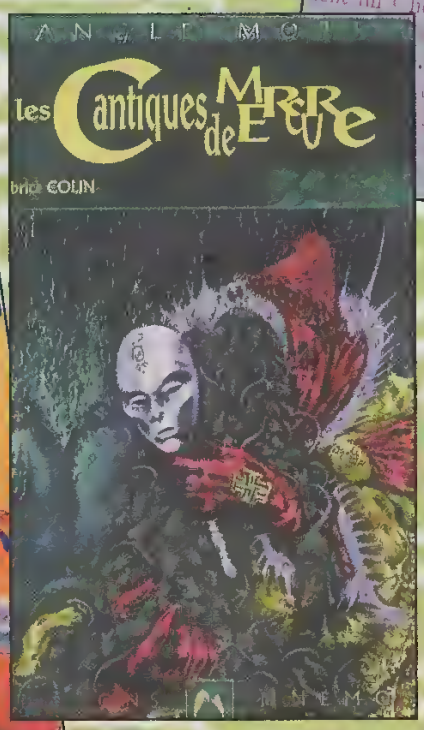
Quatrième volet attendu des Chroniques de Roberson, *La Piste du loup blanc* poursuit le récit de la destinée d'une race fascinante : celle du « guerrier-métamorphe », qui communique par télépathie avec ses deux « Lirs » (des animaux magiques), qui peut prendre leur forme et est lié à eux jusqu'à la mort. L'aventure précédente (*L'Épée du destin*) mettait en scène Danal, prince héritier d'Homana, tenaillé douloureusement entre son peuple et son devoir. Mêmes souffrances, ici, pour ses fils et filles dont les sangs mêlés sont autant de promesses, de déchirements intérieurs...

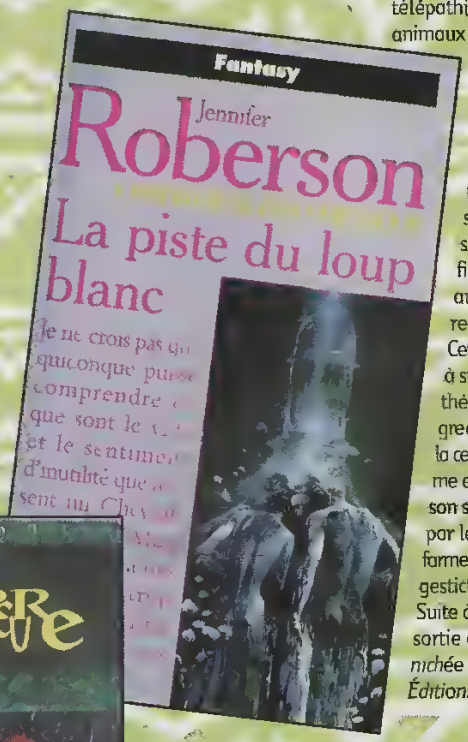
Cette série, l'une des plus agréables à suivre actuellement, reprend le thème central de la mythologie grecque : le poids de la fatalité, et la certitude désespérante que l'homme est prédestiné, c'est-à-dire que son sort est depuis longtemps écrit par les dieux. Croyance qui transforme la figure du héros en vulgaires gesticulations de pantin...

Suite à guetter en février 98 pour la sortie de la cinquième partie : *Une nichée de prince*.

Éditions Pocket

Monue





Ne passez pas à côté...

La seconde partie de « Bohême », écrite ensorceleur de Matthieu Gaborit, est sortie : Revolustyia poursuit son enquête sur cette substance appelée « Ecryme ». Le récit débute très fort par un terrifiant spectacle de théâtre, où la peur des enfants spectateurs est utilisée pour engendrer des monstres. La suite a un peu plus de mal à convaincre...

Éditions Mnémos

MANGA Player COLLECTION
Les meilleurs mangas en version française
Seraphic Feather
vol. 1 et 2 (222 pages N & B)
Ryu Seïki,
Dragon Century vol. 1 (194 pages N & B)
Magic Knight Rayearth
vol. 1, 2 et 3 (208 pages N & B, 8 pages couleur)
3x3 Eyes
vol.1, 2 et 3 (256 pages N & B)
Rampou
vol. 1, 2 et 3 (203 pages N & B, sens de lecture japonais)
WingMan
vol. 1, 2, 3 et 4 (190 pages N & B, sens de lecture japonais)
Belle Starr
(192 pages N & B)
Possession Tracer
(176 pages N & B)
Ah! My Goddess
vol.1 et 2 (184 pages N & B)
Pour connaître
la liste des revendeurs
Manga Player Collection,
3615 Player One.
Nouvelle collection
42 F
3x3 Eyes : 45F

accélérateurs de sensations

"Intro superbe, cinématiques divines, jeu tout en français... ...la perfection..."
Consoles + 94

"...la référence absolue dans le d... de la simulation de condu..."
PlayStation Magazine 9/10

"...es énigmes sont ... aussi tordues ... drôles, les voix soulignées (...) et la durée de vie toujours aussi longue"
Joypad 90 %

"Colony W... ...un doute le meilleur sh... ...oment"
CD Conso... ★★★★★

"APS2 s'annonce comme un petit bijou"
CD Consoles

...ait pense... ...aux premiers jeux vidéo: simplicité ... prise en main rapide et principe délirant"
Consoles +

"Un jeu très complet, angoissant et bien conçu, que l'on attend avec impatience"
PlayMag

La Nouvelle Génération

...Wagram, 75017 PARIS - Tél - 01 ... Fax ... Psygnosis and the Psygnosis logo ©Psiko, Colony Wars, Overboard!, Formula 1 97, adidas Power Soccer 2 are trade marks or registered trade marks and copyright ©1997-1997 of Psygnosis Ltd, adidas is a registered trade mark of adidas AG used under licence. ... logo are ™ or ® and © 1994-7 of Psygnosis Ltd. Discworld II is ® Perfect Entertainment published by Psygnosis under exclusive licence. The intellectual property on Discworld II is owned by Terry Pratchett.